大众软件

Popsoft

DAZHONG RUANJIAN

抓图工具

电脑多媒体浅谈（一）

仙剑奇侠传

鬼屋魔影Ⅲ

失落的伊甸





致　读　者

自八月创刊以来，收到成千上万封读者来信，封封来信洋溢着朋友们对杂志深切的关心、热情的支持和诚挚的帮助。对此，我们难以用语言表达自己的心情，只能说一句：谢谢！

《大众软件》作为一本科普杂志，面对的是办公室的电脑操作员、家庭电脑的拥有者、电脑的初学者和酷爱软件的游戏迷。俗话说，“鱼儿离不开水，瓜儿离不开秧”，计算机离不开软件，如同放映机离不开影片一样。随着电脑的普及，现已进入千家万户，大众如何选择适合自己口味的软件已迫在眉睫。什么是大众软件呢？它主要不是大型的、专业的软件，而是大家喜闻乐见的，适用于家庭和个人进行工作、学习、娱乐的软件。

《大众软件》的特点是集应用、娱乐为一体，重点在实用性。在浩瀚的软件丛中，各种各样的软件比比皆是，将它们归类整理，以成组的形式介绍给读者，其目的有三：一是为读者选择软件当好参谋；二是各种软件都有长处和短处，便于读者扬长避短；三是开阔视野，提高全民的电脑应用水平。在实用篇，我们坚持以用为主、学用结合的风格，向读者推荐各种软件，包括多媒体、家教、家政、汉字输入、汉字处理等等。在娱乐篇，我们坚持以引导为主，使您在休闲娱乐之中，既陶冶情操，又增加知识，同时提高了兴趣，能更加熟练地掌握电脑。

有些读者反映书价偏贵，实在是迫不得已。纸价飞涨之时，正是《大众软件》创刊之日。应广大读者增加篇幅的要求，我们决定从 1996 年 1 月起，将开本扩为大十六开，正文页码增加到 80 页，零售价调整为每册 6.00 元。在成本能承受的情况下，我们将逐步增加彩页，改用更好的纸张。我们一定提高文章质量，不辜负广大读者的期望。

我们始终牢记，做您的得力助手和朋友！

大众软件月刊
Popsoft
1995年10月第三期
(总第3期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　长:边晓春
副社长:高庆生　刘贫和(常务)
主　编:孙月湘
副主编:徐国成
广告部:张友利　吴向荣
封面设计:蒋明烊
彩页制作:北京浩日德信息技术有限公司
印　刷:解放军报印刷厂
刊　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号:82-726
广告许可证:京工商广临字134号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局66号信箱
电　话:(010)5266244、5266245
传　真:(010)5266329
社　址:北京崇文门西大街4号楼8门
零售价:4.80元

软盘目录
(第三期)

· 部分抓图软件
· 部分电脑测试工具
· 全部DOS小工具
· 游戏图片

注:参见32页



应用篇

专题综述

实用知识

百花园

问诊台

导购指南

次

娱乐篇

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

游戏剧场

TOP TEN

读编往来

下期要目

·图形工具软件集锦(三)
——图像溶合工具
·凯兰迪亚传奇Ⅲ
·双子星传奇
·银河英雄传说Ⅲ SP

上期要目

·图形工具软件集锦(一)
——看图工具
·轩辕剑外传
——枫之舞
·太阁立志传
·密集火力

招聘启事

我杂志社招聘编辑4名：会使用电脑、有写作能力、熟悉编辑工作者优先。美编1名：有美术功底、有一定的电脑绘画技能、熟悉刊物美编工作者优先。公关广告1－2名：口齿清晰、应变敏捷、工作勤奋、有一定的电脑知识、有公关广告经历者优先。

应聘者年龄、学历不限。有意者请将本人简历及近照一张寄给我社(注：所寄材料恕不退还)，并写明联系方法。

“电玩”三愿

天津·宝坤

先表个态：我以为《大众软件》是目前全国10余种同类期刊中办得最有特色的一家，虽然它8月份伊始创刊，虽然我仅看了一期。也许有如我一样的读者会说：这个家伙在拍《大众软件》的马屁，此言差矣，诸君且听我慢慢道来。

《大众软件》最大之特色，窃以为就是他们每月一期配套发行的磁盘杂志。这种借鉴于欧美的刊物发行办法满足了大部分读者对杂志所介绍软件的好奇心，同时也有效地提供给一部分如我一样的“迷友”对电脑工具软件和游戏软件的收藏渠道，可谓是一石众鸟。“深入浅出”，这是该刊的第二大特色。虽然跟以上比较，它只能退而居其次，但这个特点也确被许多电脑同行称道。目前市面上介绍电脑普及、应用的报刊、杂志不算少，但最大的缺欠就是太“阳春白雪”了，大家似乎不约而同地忽视了电脑于中国尚属起步阶段，“下里巴人”要数以百、千倍于行家里手。因此，这些杂志的定位也就决定了其市场的前景。特色之三就是杂志每期将会刊出的《游戏剧场》栏目。这是个大家共同参与的栏目，纵贯东西，横揽古今，你我都是节目的主人。这给了我这样的对程序编辑一窍不通的“入门”者一个“过把瘾”的机会。

要以特色论，仍有许多，象《攻关秘技》给游戏迷们节省了不少时间；《专题综述》让电脑知识走进你家、我家、他家；《游戏博览》让更多的玩家们一起激动难禁……

写了这么多，赞美之词溢于言表，仍不免令人有“拍”的嫌疑，再写三点建议，算是笔者对《大众软件》的希望吧。一愿《大众软件》办而有道。继续坚持办刊宗旨，真正为“大众”服务。办一份刊物不易，办好尤难。毛主席教导我们：一个人做一件好事并不难，难的是一辈子做好事，不做坏事。办刊物同样道理。愿《大众软件》刊刊出精品，期期上水平，不要让广大的支持者失望。二愿《大众软件》办而施“法”。“法”，道法也。做为一名电玩收藏迷，每当看到刊物上登载的精彩绝伦的软件，先是兴奋，接下去就是双倍的失望与无奈，何也，“众里寻它千百度”，“踏破铁鞋无觅处”。但愿《大众软件》能发挥其特有“道法”，给软件迷们提供便利，也不枉大家伙支持一遭。话又说回来，哪家软件公司开发出来游戏、工具也犯不着偷着自己玩，公之于众，售之以人，双方得利，何乐不为。《大众软件》如能在软件公司与读者之间牵红线、做红娘不亦快哉！三愿《大众软件》“物价稳定”。现在市面上的个别杂志有一个最大的特点就是“纸少币厚”，上个月还60页4元钱，这个月便已50页4元5。都不是大款，如此 纸越来越少，币越要越厚如何得了。当然，因纸张的价格变动，读者对适当的刊物价格调整还是可以接受的，但切忌一年三变，质次价高。



电脑多媒体浅谈(一)

——如何为个人电脑选购和顺利安装 CDROM

一 兵

编者按:针对目前电脑多媒体的热潮,应广大读者的要求,本刊将陆续刊登一兵先生写的《电脑多媒体浅谈》,包括光驱、声卡、解压卡和视卡等计算机多媒体配件的分类、比较、选购和快速安装,供读者朋友们参考。这些都是作者从事电脑多媒体研究过程中积累的经验。

CDROM 也称光盘驱动器,以下简称光驱,它与声卡、解压卡(MPEG 卡或影碟回放卡)以及视卡等共同组成了现在的个人电脑多媒体系统,而 CDROM 则是这个系统的核心。但有些朋友对其知之不深,或安装时总遇到这样或那样的问题。笔者利用长时间接触多媒体的经验与朋友们一起谈谈有关 CDROM 的一些问题。

CDROM 的分类

CDROM 可以按放置方式、读盘速度和与计算机的接口分类。

放置方式分类

CDROM 按放置方式可分为内置式和外置式两种。顾名思义,内置式就是放在计算机机箱内部的,利用机箱所提供的±5V 电源工作。而外置光驱是放在机箱外部,有独立的电源,即使不开计算机,用它也能听 CD 音乐,或者同时供其它电脑使用。内置、外置就性能而言并无多大分别。

速度分类

CDROM 按速度可分为单速、倍速、三倍速、四倍速以及高速 CDROM。所谓速,是指每秒钟光驱所能读取的信息。一般来讲单速是 150KB/SEC,而倍速是它的一倍,即 300KB/SEC,依此类推。单速已趋淘汰,三倍速 CDROM 只是四倍速 CDROM 的一个过渡,也属"昙花一现"。而高速 CDROM,象六倍速和八倍速在日本也是新发明,在国内更是不曾推广。所以从实用角度考虑倍速或四倍速 CDROM 是最佳选择。至于价格,四倍速 CDROM 正象其速度一样是倍速的近一倍。

与计算机的接口分类

按接口可分为 AT 接口、IDE 接口、SCSI 接口、并行口接口以及一些其它特殊接口。SCSI接口的光驱一般是高速光驱或可读写光驱,如 SONY 55S、76S 等,主要是为了适应工作站、服务器等的特殊需要,同时也是为 SCSI 接口的优越性作一些探索。接口为并口的光驱不多见,有些是一些厂家把普通 IDE 接口光驱加了一个外置转换盒,转换成并口输出,这是为了解决一些笔记本式电脑接光驱的问题。而其它一些更加少见特殊的光驱,在这里就不赘述。我们主要来讨论在个人电脑上使用的,在市场上较流行的 IDE 和 AT 接口。

AT 接口需要外部的硬件支持,如随机带的一块驱动卡,或带有 CDROM 接口的声卡、解压卡等等。AT 接口目前最常见的是松下和 SONY,以前市场上还有 MITSUMI 等等。SONY 是 34 芯的接口,支持 SONY 31A、SONY 33A 等光驱。松下接口是 40 芯的接口,支持松下 562 系列的光驱和 TEAC 55A 四倍速的光驱。新加坡的 CREATIVE(创通)公司所出品的多媒体套件中所配的光驱就是松下

公司生产的OEM(即替其它公司加工)产品，该型号俗称为松下563型。MITSUMI原来的AT接口单速和倍速光驱已经淘汰，后推出的倍速和四倍速光驱已经转为IDE接口。而原来在市场上主推AT接口并占主导地位的SONY公司和松下公司都推出了自己的IDE接口的光驱。CREATIVE公司新推出的只带IDE接口的声霸卡，还在出品的多媒体套件中改用IDE接口的光驱，都说明了现在光驱的接口已经由AT或其它接口转向了IDE接口。

IDE接口大家都很熟悉，就是普通硬盘的接口。如果是普通的多功能卡或IDE卡的话，只需要一根双硬盘线，就可以把IDE接口的光驱接在物理D盘的位置上，当然，还需要有对应的跳线。IDE接口的光驱只占用了物理D盘的地址和中断，在主板的BIOS中还是无法看到它的参数。IDE接口方便实用，而且对以后的发展扩充也有好处。随着IDE接口的不断改进，与硬盘同为重要外存的光驱的速度也在不断地加快，现在最新出现的八倍速光驱速度已接近硬盘速度，达到1.2MB/SEC。

如何衡量光驱的性能

光驱的性能应从下面几方面衡量：速度、兼容性以及光驱内置缓存(CACHE)。速度与缓存是紧密相连的。光驱说穿了不过是一个大容量的软驱(Floppy Disk Driver)而已，不能做到象温式硬盘那样在一个封闭的盒子中高速旋转，用浮动的磁头来存取数据。但是，它充分利用了光的作用，为了提高光驱的速度，除了对电机转速等方面入手以外，加入内置缓存。这恐怕是解决不独光驱，乃至所有的计算机外部设备，运行速度的缓慢与不断强大的CPU和总线处理功能之间矛盾的有力方法。

一般来讲，AT接口的光驱缓存比IDE接口的光驱缓存要小一些。因为它单独连接了一个硬件驱动，即使缓存小，速度也不受影响。而IDE接口的光驱实际是与硬盘串行在一条数据线上的，它们之间的数据流时间片的交换，导致光驱和硬盘的运行效率下降，所以IDE接口的光驱在选择时要注意缓存尽可能大。现在市场上有一种假冒的宏基(ACER)倍速光驱，是台湾为ACER作OEM的厂家推出的，声称是ACER 525，然而光驱上原有ACER商标的地方却空无一字。该光驱内置缓存只有8K，速度很慢，且返修率高，提请朋友们注意。

光驱的兼容性是很不容易衡量的问题，因为几乎所有的厂家都说自己的产品兼容性绝无问题。而笔者在实际应用当中却发现有很大的区别。这种对厂家敏感的问题不便深谈，但它的测试很简单，同样一张光盘(有点瑕疵)，在有些光驱中能读而在有些光驱则不能读；又如看VCD(Video CD)小影碟时，好光驱遇到瑕疵一晃而过，而有些光驱则当场死机。但既然问题说出来了，笔者就个人使用时的经验只能告诉大家SONY和MITSUMI的光驱兼容性尽可放心。

下面是笔者搜集的国内市场较流行的一些光驱的参数，以供参考。

名称	速度	接口	缓存	产地	备注
SONY 31A	单速	AT	64K	日本	停产
SONY 33A	倍速	AT	64K	日本	
松下562B,J	倍速	AT	64K	日本	停产
CREATIVE (松下563)	倍速	AT 或IDE	64K	新加坡	
ACER 525E	倍速	IDE	128K	台湾	
ACER 625A	倍速	IDE	256K	台湾	
SONY 55D	倍速	IDE	256K	日本	停产
SONY 55E	倍速	IDE	256K	日本	
SONY 50E	倍速	IDE	256K	日本	新出,可竖放
三洋	倍速	AT	64K	日本	深圳组装
PHILIP	倍速	IDE,AT	128K		深圳组装
海豚	倍速	IDE	256K	新加坡	
维用	倍速	IDE	256K	新加坡	
精英	倍速	IDE	256K	新加坡	
Goldstar 520B	倍速	IDE	256K	南韩	
MITSUMI	四倍速	IDE	256K	日本	

TOSHIBA	四倍速	IDE	256K	日本	
TEAC 55A	四倍速	AT	128K	日本	
SONY 76E	四倍速	IDE	256K	日本	新出，可竖放
ACER 645	四倍速	IDE	256K	台湾	
ACER 743	四倍速	IDE	128K	台湾	
Goldstar 540B	四倍速	IDE	256K	南韩	

注：市场上有人传言，某某光驱不支持VCD(Video CD)格式，其实是谣言。VCD是MPEG I的数据压缩格式，只要用DIR命令能看到其文件名，便可以解压。有些不支持的情况，只是某些销售商所配的驱动程序版本不适合所致。

选购CDROM时供参考的建议

光驱的选购除了它自己的性能和价格外，和您所要配置的主板、多功能卡、声卡都有密不可分的关系。

价格因素很重要，俗话说"一分钱一分货"，目前倍速光驱价格在一千元以下，最高的是SONY系列，比其它光驱高200到300元左右。而四倍速光驱价格一般在一千元至两千元之间，也以SONY系列为最高价格，其次是性能价格比很不错的MITSUMI和TOSHIBA。

其它硬件的配置因素也要考虑。如果您的个人电脑只是普通的主板BIOS(只支持两个硬盘)，而又打算配声卡的话，笔者建议您配带有CDROM接口的声卡，用AT接口的光驱。这样，既可以省钱，又可以省出一个硬盘的位置，为以后扩充作准备。

如果您既想用IDE接口的光驱，又想挂两个硬盘，而主板的BIOS又受到局限的话，您可以选用带有IDE CDROM接口的声卡，但是必须要是真的IDE接口，即声卡上的IDE接口没有占用多功能卡的IDE接口的物理D盘。这种声卡目前在市场上只有很少几种，要注意。笔者推荐用主芯片为ES688，辅芯片为YAMAHA，并带IDE接口的声卡；而您要是挂双硬盘，笔者推荐您选SONY 55E或50E。

最佳方案，主板带有四个硬盘接口的BIOS，有两个IDE接口(如大众GIO型主板)，或者您的多功能VESA卡是ADD2的，即卡上有两个IDE接口，每个IDE接口都可以用双硬盘线再挂两个硬盘或光驱。这样，您就可以自由地选择光驱了，当然以IDE接口的四倍速光驱最佳。

如何顺利安装CDROM

硬件方面

AT接口的光驱，需逐步检查：

1. 声卡或驱动卡上的CDROM接口与您的光驱是否为同一种型号。现有的接口主要有PANASONIC(松下562或TEAC 55A)，SONY(SONY33A)，MITSUMI，IDE等。有些朋友总把SONY 55E或50E当作是SONY接口来接，其实SONY 55E或50E是IDE接口的，要接也要接IDE接口，或硬盘接口。

2. 翻看说明书，记下声卡上CDROM地址(从0X280到0X360不等)，一般出厂是0X320或0X340。

3. 声卡的CDROM TYPE(光驱种类选择)的跳线是否和您的光驱一致。

4. 数据线不要插反，红线对位置1(松下光驱的数据线在光驱这端是反向电源的)。

IDE接口的光驱，要注意光驱后部的跳线：

MASTER SLAVE CSEL

CSEL暂时没有用。

* 如果您将光驱直接通过双硬盘线接到多功能卡上，跳线要短接SLAVE方式。

* 如果您将光驱接到声卡的IDE接口上，跳线要短接MASTER方式。当然，声卡的CDROM TYPE跳线也要跳到IDE类型上。

* 如果您将光驱接到ADD2卡或带有四个硬盘的IDE口的主板上第三个位置，即直接接到第二个IDE口的位置(物理E盘)，跳线要短接MASTER方式。

* 如果您将光驱接到上一条所述的第四个位置，即用双硬盘线接到第二个IDE接口处

(物理F盘),跳线要短接SLAVE方式。

另外,注意您的主硬盘是否能带从硬盘(小容量硬盘一般不行,如CONNER硬盘需用120M以上的硬盘)。如果能带,是否硬盘跳线跳在MASTER方式,而非SINGLE等方式下。

软件方面

无论您用了什么样的光驱,也无论销售商给您的是原装抑或自己COPY的驱动程序,只要您查一查磁盘上有*.SYS的文件,那么它就是这种光驱的驱动程序。

有些朋友迷信用INSTALL或SETUP来安装CDROM,其实这是有局限性的。因为光驱的安装程序一般都很简单,并不象成功的应用软件那样完善,绝大多数CDROM安装程序只是简单地在CONFIG.SYS的最后一行或第一行加入它的驱动,AUTOEXEC.BAT也是一样,完全不管您机器设置的具体情况,所以有些朋友用INSTALL或SETUP总是装不上。

光驱的驱动程序包含两部分,即一个*.SYS的驱动程序(在CONFIG.SYS中用DEVICE=*.SYS来设置);一个光驱与DOS衔接的MSCDEX.EXE的管理程序(在AUTOEXEC.BAT中用MSCDEX.EXE来运行),这两个程序缺一不可。

我们一般在用多媒体的设备时,软件环境都应选择DOS 6.X,因为它包含了管理光驱所不可缺少的文件MSCDEX.EXE,且内存分配合理,这就省去了如果驱动盘中没有该文件所带来的麻烦[如宏基(ACER)525、625都不含该文件,需要您指明DOS路径去寻找]。在CONFIG.SYS中,有些朋友喜欢在CONFIG.SYS中用DOS 6.X所提供的MENUITEM来分类启动,这时,如果用光驱的安装盘来安装,得到的结果往往是在CONFIG.SYS的最后一行加驱动程序。系统启动时如选择的菜单不执行最后一行,光驱当然安装不成功。

正确的方法是:在[common]段中加一行安装驱动程序的命令(如果总是要安装光驱的话);在[menu]段中加一项安装光驱的菜单,在该菜单对应的段中加一行安装驱动程序的命令。

安装的关键

下面是一些光驱常用的驱动程序名称:

松下562系列:CDMKE.SYS

松下CREATIVE系列:SBCD.SYS

SONY AT系列:SLCD.SYS

SONY IDE系列:ATAPI—CD.SYS

ACER系列:ACERCD.SYS

MITSUMI或TOSHIBA四倍速IDE系列:MTMCDAI.SYS

注:其中IDE接口的光驱中,SONY和MITSUMI兼容性较好,几乎所有的IDE接口的驱动程序都能驱动它们。

我们只要在硬盘上建一子目录,将*.SYS或全部文件COPY下来,然后在CONFIG.SYS中的适当位置加入一行:

DEVICE=\路径\驱动程序名称.SYS /D:name

而AUTOEXEC.BAT也在适当位置加入一行:

\路径\MSCDEX.EXE /D:name

当然,如果想省出基本内存,可用DEVICEHIGH或LOADHIGH(LH)来优化。

注意:CONFIG.SYS中的name与AUTOEXEC.BAT中的name要一致,否则将找不到管理程序。

有些AT接口的CDROM在安装时还要和某些声卡配合好,即声卡上CDROM的地址(一般由声卡跳线决定,从0X280到0X360不等,一般厂家出厂默认是0X340)要和CONFIG.SYS中的地址一致,典型的如CREATIVE声卡驱动程序装完后是这样的:

DEVICE=\路径\SBCD.SYS /D:MSCD001 /P:320

其中/P:320这个地址要和声卡上的一致(可参看声卡的说明书)。也有些声卡还需要把自己的CDROM接口再驱动一下,如:

DEVICE=\路径\CDSETUP.SYS /T:X

DEVICE=\路径\驱动程序.SYS /D:name /P:ADDRESS

当然也有一些声卡可以象装IDE接口的

光驱那样方便，不需要额外的驱动和参数。

如果您实在不知道 CONFIG. SYS 如何写，可以用声卡的 CDROM 驱动盘安装，然后再用编辑器把 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT 中的内容类似上面的设置移到您想要的地方，AUTOEXEC. BAT 中的 MSCDEX 没有多大变化。

注意，当您需要用 SMARTDRV. EXE 之类的快速读写的程序时，MSCDEX 这句一定要在 SMARTDRV 的前面。

另外提醒大家，CONFIG. SYS 中 LASTDRIVE＝Z 这句话不可少（最好把它加在第一句），否则如果您的硬盘分区大于一个的话，它将会报错：

DIRVER LETTER NOT ENOUGH

总之，在第一次或再次安装完驱动程序后，不要马上启动，而应先检查一下 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT，对不合适的命令进行调整，尽量把不必要的命令删掉，保护好 CONFIG. SYS 和 AUTOEXEC. BAT，才能使您的电脑正常工作。现在，如果硬件安装无误的话，光驱的编号（您的逻辑分区盘的最后一个盘的下一个字母，例如您分区到 F 盘，则光驱是 G 盘）该出现了。

……

Drive 光驱编号：＝ Driver NAME unit 0

安装成功！

最后注意一点，Smartdrv 是加快硬盘和光驱读写速度的有力工具。Smartdrv 4.0（WINDOWS 3.10 中含有）不支持光盘的快速读，Smartdrv 5.0（DOS 6.X，WINDOWS 3.11 以上含有）支持光盘的快速读（必须在 CD-ROM 驱动程序后安装）。当您想用解压卡看 VCD 时，必须忍痛用 Smartdrv 4.0 或在 AUTOEXEC. BAT 中把 Smartdrv 5.0 的光盘快读 CACHE 关掉（SMARTDRV /U），否则出了问题您该怪解压卡有毛病了。

光谱公司进驻北京

光谱博硕电子科技(北京)有限公司
周艺　雷龙

今年,台湾光谱资讯公司在北京成立了分公司——光谱博硕公司。光谱资讯公司是台湾著名的软件开发公司,其生产的游戏软件在海内外十分流行与畅销。其中"卡耐鸡的人生指南"及"巴士帝国"分别荣获"1994 年最佳销售的第三名及第七名"。目前光谱公司月销售额达新台币 400 多万。国内电脑游戏玩家对光谱公司已不陌生。

为了提高国内游戏软件水平,推广使用正版游戏的观念,光谱公司在北京成立了"光谱博硕电子科技(北京)有限公司"来代理销售光谱资讯公司全方位产品,并决定在北京成立研发中心,开发适合国内口味的多媒体娱乐软件。在不久的将来,光谱公司将引进台湾 20 多家软件公司开发的优良娱乐软件,同样以合理的价位提供给国内的游戏软件迷,希望借此抛砖引玉的行动,开创出广阔的原版游戏软件市场。

目前光谱资讯为了回馈广大用户的支持,特别推出一系列软件精品。下面对其中的几个软件作一简单介绍:

1. **暗棋侏罗纪**(见第一期彩插三)

暗棋侏罗纪是以侏罗纪时代恐龙的战争为背景的暗棋类游戏。它仿佛又把你带到了侏罗纪的恐龙时代,让你亲身领略一下当时的地球霸主恐龙间的战争。

当进入本游戏的主菜单,你将看到在灯光的照射下有三位游戏者:一个原始人、一个大恐龙和一个刚刚破壳而出的小恐龙,它们身前分别写着"回到现代"、"称霸侏罗纪"和"小试身手"。"回到现代"即返回到 DOS 提示符下。"小试身手"是一个练习篇,在这里,你可以和各种棋力的恐龙比赛,可以悔棋、预先显示出未翻开的暗棋和迫使思考中的电脑立即落子等。

在"称霸侏罗纪"中,你要与六个族中的十八个对手对抗。每一族就是一关,从阿达族到半仙族,一关比一关难。每一关有三个对手,你要与每个对手下两盘。下完六盘棋后,根据你的得分来决定你是否可以进入下一关。如果打败了最后一关的半仙族,那也就是你称霸侏罗纪的光荣时刻了。这时你就可以在名人堂中留下你的名字,永享后人的尊崇。

游戏可由鼠标控制,操作简单、直观。

总之,"暗棋侏罗纪"是一个培养智力、锻炼能力、极富趣味性与挑战性的游戏。如果你拥有它,将会获得无比的乐趣。

2. **欢乐幸福人**(见本期彩插二、三)

"欢乐幸福人"是光谱资讯于 1995 年初推出的益智佳作,它突破了传统的纸盘上的格局,而又保留了纸上多人游戏的情趣。

游戏采用轮流投掷骰子的方式前进。首先,你要选定自己的人生目标,包括"名誉"、"快乐"、"财富"和"学识"四样。选定人生目标后,就应该为达到自己的人生目标而营造,在外环路上是依据掷出的点数前进,而在内环分布着各种特殊的场所和职业入口。这些入口有好有坏,直接关系到你的各种得分以及月薪的高低。当然,每进入一个内环入口你都得付出一定的代价,而能够首先完成所有目标者为本游戏的胜利者。

另外,游戏中还有 20 多种特殊场所,提供你更多的机会。你还可以到游乐场、股市和赌场试一试运气。

"欢乐幸福人"全部场景采用 3DS 制作,立体感强,画面色彩欢快轻松、音乐悦耳动听,在紧张的游戏中可以调节你的情绪,同时又赋于许多人生哲理,寓教于乐,可说是上乘之作。

图形工具软件集锦(二)

徐泽

在上期，笔者粗浅地介绍了六个常见的图形图像查看和格式转换软件。本期将介绍六个抓图软件。这六个软件是 GETCAP、SCREEN Thief(ST)、HIJAAK、PIZAZZ PLUS(PZP)、PROFESSINAL CAPTURE SYSTEM(PCS)、DROPVIEW/IP。它们各具特色，HIJAAK 具有强大的图像转换功能；DROPVIEW/IP 集抓图与图像处理于一体，利用 WINDOWS 的拖放功能，使用方便、简单；GETCAP、ST 和 PCS 能抓游戏图片；HIJAAK 和 PZP 功能强大灵活；GETCAP 和 PCS 只能抓标准方式的屏幕，而 ST 能抓非标准方式的屏幕。在本刊第一期介绍的游戏攻关工具 FPE 也有抓图功能，但 FPE 抓取的图片不是标准格式，也没有提供相应的转换程序，只能由 FPE 本身提供的程序 SPE 查看，不实用。下面分别介绍这六个抓图软件。

GETCAP

GETCAP(“画面狩猎者”) 2.23 是 1993 年由台湾郭祥祥和郑顺火推出的屏幕抓图程序，它的主要特点是：

1. 适合于抓游戏画面。
2. 支持 CGA、EGA 和 VGA 的所有图形方式。
3. 支持 SVGA ET3000/4000 TRIDENT 8800/8900/9000 所有 16 色和 256 色图形方式。ET-4000 HICOLOR 卡 32K、64K 色方式及 1280×1024 16 色方式。
4. 支持英文文本方式。
5. 支持中文图形及文本方式。
6. 读取配置文件时，先在当前目录查找，然后到 GETCAP 所在目录查找。这样，可在各子目录建一适合该子目录的配置文件。



一、抓图

GETCAP 的用法很简单，其格式是：

GETCAP [OPTIONS] [(PATH)FILENAME]

其中：

PATH 是文件名路径；

FILENAME 指定保存图片的文件名，默认为 IMG##；

OPTIONS 是选项，可用的选项有：

#T　　包括文本方式抓图

#B　　使用备份系统(不能用步进方式)。

GETCAP 是一个驻留内存程序，其热键可由 CAPSETUP 程序设置。GETCAP 抓取的图像文件格式是 CAP。驻留内存后，不带参数运行 GETCAP 即可卸下内存中的 GETCAP。

二、看图

GETCAP 带有一个看图程序 SHWCAP。SHWCAP 查看由 GETCAP 抓取的各种图片(CAP 格式)，也可对图像进行一定的处理。运行 SHWCAP 后，照屏幕提示操作即可。

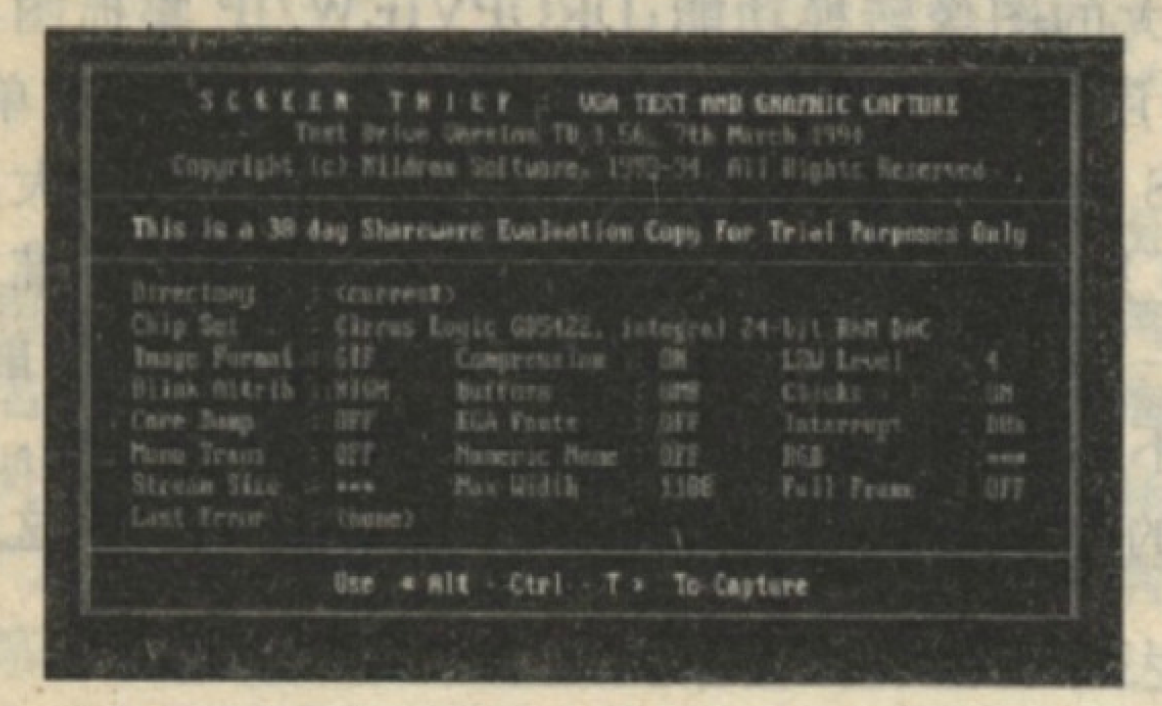
三、图像格式转换

除了抓图和看图程序外，GETCAP 还带有九个图像格式转换程序 CAP2BMP、CAP2GIF、CAP2LBM、CAP2PCX、 CAP2PIC、 CAP2RIX、 CAP2TGA、CAP2TIF 和 CAP2TXT。用它们可将 CAP 图像转换为 BMP、GIF、LBM、PCX、PIC、RIX、TGA、TIF 和文本 TXT 格式。

格式转换程序的用法很简单。若有疑问，只要加/?或/H 选项运行这些程序，即可得到有关帮助信息。

SCREEN Thief(ST)

SCREEN Thief(屏幕大盗)是由 Jim Hoggarth 开发的实用屏幕抓图程序。ST 1.56 是 1994 年推出的。



一、主要特点

1. 能抓非标准大小的图片,如 320×240 256 色。

许多抓图程序碰到这种情形时会出现一些问题,如图像变成黑白、图像受损、颜色受损等,不能抓取原有的图像;ST 能简单地配合不同规格的图形方式,正确抓图。

2. 能抓文本方式屏幕。只要标准 VGA 能显示的模式,SCREEN Thief 都能抓。

3. 热键激活能力强。

很多应用程序,特别是游戏,它们都会用到键盘的中断向量,这会影响抓图程序的正常运行。屏幕大盗重新设定硬件中断,当应用程序使用那些中断时,便会用到那些正被 SCREEN Thief 重新定义的中断,这样,就能轻松地抓取画面(甚至在 WINDOWS 下)。

4. 图像能以多种格式(如 GIF、TIF、PCX 和 BMP)存放。

5. 占用内存小。若有 EMS、UMB,只占用 2K 基本内存,否则也只占用约 9.1K 基本内存。

二、系统要求

1. VGA 显示器(不能使用 MDA、单色 HERCULES、CGA 和 EGA)

2. 80286 或以上型号

3. MS DOS 3.10 或以上版本

三、启动方法

在命令行键入 ST,屏幕即显示 SCREEN Thief 的版本、版权信息和当前设置。需要抓图时,同时按下[CTRL]、[ALT]和[T],你便会听到一连串响声(若关闭滴声,则会在开始时听到一声中调声)。响声表示正在运行,响声完毕即表示抓图成功,画面存放在 GIF 格式的文件中。若听到双调(two-tone)声,表明有错误。

例如,将抓获的图片存放在\HOF 子目录下,键入:

ST C:\HOF

如果不带命令行或环境变量参数运行 SCREEN Thief,ST 使用当前目录保存输出图像。

四、命令行参数

SCREEN Thief 的各种运行特性都由命令行参数控制。

命令行参数由字符 /或-开头。参数字符大小写无关,参数可写全名,也可用简写,只要各参数能唯一区分即可。例如,/EGAFONTS、/EGA 和 /E 都是等效的。

如果参数要求一个数字、字符或串值,参数名和参数值之间必须用冒号(:)或等号(=)隔开。与参数名一样,只要能区分,串参数值可以简写。例如,/VIDEO:TRID 代表 Trident 显示驱动程序。

如果参数要求跟加号(+)或减号(-)表示允许或不允许某一特性,这时不需要用冒号(:)或等号(=)分隔。若不跟加号(+)或减号(-),默认为"允许"。参数名和加号(+)或减号(-)之间不允许有空格。

任何完整参数序列后必须跟空格、行结束符或另一个参数。下列参数是等效的。你可根据自己的习惯选择特定的风格:

/INT:A0

-i=A0

/INTERRUPT=a0

-Inter:a0

下面是全部可用参数及其默认值:

/BLINKATTR:string　　选择闪烁像素的属性(HIGH 或 LOW),默认是 HIGH。

/BUFFERS:string　　选择显示驱动程序、输出图像编码器和控制缓冲区域(UMB、EMS、HIGH 或 LOW),默认是全部查找。

/CLICKS[+|-]　　不允许扫行的"滴滴"声,默认是允许。

/COMPRESSION[+|-]　　选择压缩图像文件

格式(仅对输出 TIFF 和 BMP 图像有效),默认是压缩。

/COREDUMP[+|-] 将控制内核(Core)写到文件 COREDUMP.ST(提供 Nildram 软件公司分析故障原因,当出故障不能解决时使用),默认是不写。

/EGAFONTS[+|-] 抓文本方式图像时使用 EGA 字体,默认是不使用。

/FULLFRAME[+|-] 对 256 色图像是否使用全框特性(生成真彩输出图像),默认是不使用。

/INTERRUPT:hex 选择 PIC 基中断向量(78h-E0h)(SCREEN Thief 要求连续 8 个未用中断向量),默认是 D8(十六进制)。

/KEY:char|hex 设置屏幕抓图热键中的字符、功能键或其它键,默认是字符键[T]。

/LZW:num 选择 LZW 压缩级别(1-8),默认是 4。

/MONO[+|-] 文本方式图像转换为单色图像,默认是不转换。

/NUMERIC[+|-] 选择数字输出图像文件名,默认是不选择数字文件名。

/OUTPUT:string 指定输出图像文件格式,默认是 GIF 格式。

/REGISTER 注册 TEST DRIVE 版本。

/RGB[+|-] 快速支持 24 位 RGB 图像输出,默认是不支持。

/RTCREFRESH[+|-] 不允许实时钟刷新,默认是刷新。

/SHIFTS:string 设置屏幕抓图热键的换挡键,默认是[ALT][CTRL]。

/STREAMSIZE:num、 设置输出图像流(Stream)大小(128 - 32768)(对 GIF 格式不影响),默认是 768 字节。

/UNLOAD 卸下 SCREEN Thief。

/VIDEO:string 设定 SuperVGA 卡类型(VGA、ET4000、GD5422、OAK、PARADISE、S3、TRIDENT),默认是自动设别。

/WIDTH:num 设置最大屏幕抓图宽度(720-4098),默认是 1188 个像素。

/? 显示帮助信息。

下面介绍几个比较常用的命令行参数:

/OUTPUT 设置图像文件格式为 GIF、TIFF、PCX、BMP 或任一种文本输出格式 ASC、TXT 或 SCR。

注意:对单显图像,自动提升为 16 色图像。单显图像要求三种颜色(黑、白和高亮度白),而有些格式不支持 4 色图像。为简化,ST 默认将它们提升为 16 色图像。

· GIF CompuServe GIF 格式是使用 LZW 压缩算法的高压缩图像格式。GIF 支持 2,4,16 和 256 色的图像。GIF 格式总是压缩的。

· PCX ZSoft PCX 格式是一种工业标准格式。SCREEN Thief 只生成 Type 5 PCX 文件。PCX 格式支持 2、4、16 和 256 色的图像,以及 24 位高彩和真彩图像。但 SCREEN Thief 不使用 4 色图像。

· TIFF Aldus/Microsoft TIFF 格式是在桌面排版、打印和文档处理领域的另一种工业标准格式。它支持各种颜色的分辨率,并且 SCREEN Thief 也能处理,因此通常是较好的格式。TIFF 有许多种压缩格式,但 SCREEN Thief 只能使用 LZW 算法。

· BMP 当输出图像最终在 Windows 环境使用时,Microsoft Windows BMP 格式是最好的选择。BMP 格式不支持 4 色图像。注意:Paintbrush 不认 RLE 格式。

· ASC 这是一种基于字符的输出格式,只能用于文本屏幕。输出文件由 IBM/ASCII 字符组成,没有属性,自动删除每行的尾空格,并对每行加回车和换行符。

· TXT 该格式与 ASC 格式相似,但全部不可打印字符用空格代替。TXT 文件仅由 ASCII 字符中的 20h 至 7Eh 字符组成。

· SCR 该格式是可见屏幕字符和属性数据的简单保存。它不加任何信息,也不能直接打印。

/MONO 是否进行单色转换,即是否生成黑白图像。默认是不进行转换。用/M+启动或用/M-关闭单色转换。

/UNLOAD 从内存中移去 SCREEN Thief。不要使用类似 MARK 和 RELEASE 的程序来清理 SCREEN THEIF。

/NUMERIC 输出文件是否用数字命名。用/N 表示不变,/N+表示用数字命名,/N-表示不用数字命名。默认是不用数字命名。通常输出图像文件名由两部分组成。SCREEN Thief 自动查找当前执行的程序名,取其前六个字符。在执行程序名(最多六个字符)后加从 01 到 99 的连续数字组成输出图像文件名。如在 DOS 环境下则文件名以 SCREEN 开头。如在 WINDOWS 下,则以"WIN"开头。若用数字命名,则由 00000001 开始命名。扩展名由输出图像格式决定。

/SHIFTS 设置热键中的换档键。它接受最多

四个字符来代表换档键(A 表示[ALT];C 表示[CTRL];L 表示[LEFT SHIFT];R 表示[RIGHT SHIFT])。字符可以是大小写。默认是 AC 表示[ALT][CTRL]。另外,还可用OFF 和 NONE,表示不用换档键组合热键。当游戏用到这些换档键时可用OFF 或NONE。注意:使用OFF 或 NONE 时,可能会影响命令行输入。

命令行参数,还可用 SCREENTHIEF 环境变量设置。如:

SET SCREENTHIEF=C:\HOF /M+ /0:TIF

这样就不需要每次运行 SCREEN Thief 都要跟一大堆参数。但如果使用了命令行参数,则取代环境变量中相应的设置。

五、配置文件

除了使用命令行参数和环境变量外,还可使用配置文件。配置文件名必须是 CONFIG. ST,并且存放在 ST 执行文件相同的目录。CONFIG. ST 是纯文本文件。

配置文件中的项目与环境变量串相似,但每一项必须以唯一的名字开头,并且必须另起一行,最长 255 个字符。例如:

REVIEWS=D:\REVIEWS\TIF /RGB+ /M- /0:TIF /K:50 /SH:OFF

BOODS=D:\BOOKS /KGB- /MONO /0:PCX /K:OL /SH:CL

配置名可出现在环境变量串和命令行中。可用多个配置名,但不能嵌套。

如果在 CONFIG. ST 文件中找不到相应的项目,则 SCREEN Thief 将它看作是图像文件目录名并检查其有效性。

使用配置文件可根据特定的任务自动配置不同的参数。在命令行或环境变量中出现的与选项字符不一致的参数将首先与配置文件相比较。

六、WINDOWS 下运行

要在 WINDOWS 下运行,WINDOWS 必须为 3.0 或以上版本,并且不能在实模式下运行。

1. 标准模式

要抓完整的屏幕,必须在标准模式下运行。

注意:不能在 WINDOWS 的 DOS 环境下(用 DOSPRMPT)修改设置参数。另外,SCREEN Thief 可能不支持当前的显示方式。

2. 386 增强模式

在这种模式下只能抓窗口的内容。

七、意外情况

若 SCREEN Thief 运行或抓图时死机,这时应试试改变中断向量设置(用 INTERRUPT 参数)。

如果程序与 SCREEN Thief 的缓冲区冲突,也可能会引起死机。这时可用/BUFFERS 强迫 SCREEN Thief 使用指定的内存作缓冲区。

HIJAAK

HIJAAK 是个功能强大的图形图像格式转换和抓图软件。HIJAAK 2.1 是 INSET 系统公司于 1991 年推出的,它的主要特点是:

1. 支持 30 种图形图像格式,如 GIF、PCX、PIC、TIF、TGA、GEM、IMG、DXF、WPG 等等。

2. 支持 26 种传真(FAX)卡。设置正确的传真卡类型,能保证 HIJAAK 正确处理传真文件。

3. 能在 DOS 和 WINDOWS 下抓图。

4. 可配置驻留程序,包括非 HIJAAK 带的程序。

5. 能截取送到打印机的图像。

6. 在游戏中不易激活。

HIJAAK 有两种方式:驻留内存或不驻留执行。若要抓图或截取送往打印机的图像,必须驻留内存。

HIJAAK 是全菜单型的,它的键盘为 WINDOWS 风格,主要按键有:

TAB　顺时针移至下一字段。

SHIFT+TAB　逆时针移至下一字段。

回车　与选择<OK>相同。

ESC　与选择<CANCEL>相同。

空格　激活当前按钮。

ALT+KEY　激活高亮度字符为 KEY 的字段。

HIJAAK 的主要功能见下述。

一、DOS 环境抓图

要在 DOS 下抓图,首先要将抓图程序驻留内存。在用 LOADRPM 驻留之前,先运行 HJ. EXE 配置驻留程序项目、显示卡类型、传真卡类型、激活热键等等。通常,选择 HIJAAK、QUICKCAPTURE 和 PRINTER

CAPTURE 即可。这样激活后，即可完成 HIJAAK 提供的各种功能。

在抓图时，为了加快速度，可选用 QUICK CAPTURE（快速抓图），但它只能以 IGF 格式存放图像。

要截取送往打印机的图像，应选 PRINTER TRAP 功能。

选择 HIJAAK 可进行抓图和图像格式转换等功能。要抓图，只要选择主菜单 CAPTURE 中的保存屏幕功能，然后指定图像文件格式即可保存当前屏幕的图像（或文本）。

二、图像格式转换

选择主菜单中的 CONVERT 即可转换图形图像格式。选择 CONVERT 后，HIJAAK 显示源文件屏幕。你可选择要转换的文件，设置有关参数。然后，你可选择目标文件格式、图像大小、分辨率、对比度和亮度等。设置完各种参数，HIJAAK 即开始转换。在转换图像格式时，应注意下列问题：

1. 不能将位图格式转换为纯矢量格式。

2. 在转换矢量文件时，若不指定目标文件大小，则默认转换为 5 英寸宽的位图文件。

3. 将复杂的矢量格式转换为较简单的矢量格式时，应根据实际需要控制曲线的光滑度。若是转换草图，只需要用普通方式即可。但要转换正式图像，最好用较高的光滑度。

4. 当目标格式支持的颜色数比源格式少时，必须指定颜色处理方法。处理方法有：

SNAP：分析源图像的内容并选择目标类型中最好的颜色。这种方法只处理单个像素，不考虑周围的像素。

HALFTONE：将彩色图像转换为黑白图像。

DITHER：与 HALFTONE 类似，但它所用的样板与 HALFTONE 不同。

DIFFUSE：在决定目标文件中某像素的颜色时考虑相邻像素的颜色。所用的算法是由 FLOYD STEINBERY 设计的，采用的校正因子是 20%（每个方向都相同）。该方法处理效果好，但很费时间。

三、WINDOWS 下抓图

HIJAAK 2.10 在 WINDOWS 下也能抓图，其运行程序是 HJWCAP。运行 HJWCAP 后也设置激活热键，选择安装后即可激活抓取屏幕图像。

PIZAZZ PLUS（PZP）

PZP 4.0 是由 APPLICATION 技术公司于 1993 年推出的屏幕拷贝软件，它的主要特点是：

1. 可安装在 DOS 或 WINDOWS 下。

2. 支持大部分显示卡和 36 种显示方式。

3. 在抓图时，可直接处理打印，并且支持 426 种打印机。

4. 可生成 PCX、TIF、PAGEMAKER、WORD、WORDPERFECT 等格式的文件及文本文件。

5. 在游戏中不易激活。

PZP 驻留内存后，按[PRTSCR]可激活 PZP 屏幕。PZP 的各种功能都是菜单驱动的。PZP 菜单包括：

PRINT　根据当前设置打印当前屏幕或以 PZI 格式存放的屏幕。

FILE　保存当前屏幕（以 PIZAZZ、VENTURA、PAGEMAKER、WORD、WORDPERFECT、PUBLISHER' S-PAINTBRUSH、TIFF-GRAY、TIFF-PALETTE、BIT-IMAGE 或 ASCII 格式）。

CROP，STYLE，…　设置各种打印参数。

SETTINGS　保存/存入/打印/恢复当前设置参数。

UNITS　选择计量单位为英寸、毫米、像素等。

VIEW　重新显示当前屏幕。

PZP 的使用很简单，本文不作详细介绍，仅提一下 PZP 的主要几个命令行参数：

/D　卸下 PZP。

/C PATH　将图像重定向到目录 PATH。

PROLESSINAL CAPTURE SYSTEM（PCS）

PCS 2.0（DOS 版为 1.20）是美国 JASC 公司于 1993 年推出的抓图软件。

PCS 由两部分组成：一部分用于 DOS 环境（DosCapture），另一部分用于 MS WINDOWS 环境（JAS CAPTURE）。DosCapture 能截游戏中的画面。

一、DosCapture

DosCapture 用于抓 DOS 屏幕。它要求在 80286 或更好的系统上运行，并且配置 VGA 显示系统。DosCapture 只能抓取标准 VGA 16 或 256 色方式的屏幕，这些方式包括：

文本方式：

40×25×16

80×25×16

各种扩展 VGA 文本方式

图形方式：

320×200×16

640×200×16

640×350×16

640×480×16

320×200×256

DosCapture 支持的显示方式由配置文件 DOSCAP.MOD 决定。PCS 提供了标准 VGA 卡的配置文件。如果你所用的 VGA 卡与标准 VGA 有所不同，必须修改方式配置文件 DOSCAP.MOD。

1．使用方法

在 DOS 提示符下打入“DOSCAP”，并按回车，即可安装驻留 DosCapture。

注意：如果在 WINDOWS 的 DOS 窗口下运行，当关闭 DOS 窗口时将自动清除内存中的 DosCapture。

要卸下 DosCapture，只要在 DOS 命令行输入：

DOSCAP UNLOAD

当需要用 PCS 抓图时，按[ALT]+[.]即可激活。这时应听到一个低音，然后一连串滴滴声表示 DosCapture 正在处理，最后听到一高音，表示处理完成。

如果没有听到声音或没有滴滴声，说明 DosCapture 不支持当前的显示方式。

PCS 抓取的图像以 PCX 格式存放在启动 DosCapture 的目录。文件名为 CAPxxxx.PCX(x 表示数字)。xxxx 从 0001 开始编号，顺序递延。当再次装入 DosCapture 时，它查找当前目录下的全部 PCX 文件，并从比当前最高 xxxx 值大 1 的数字开始计数。

2．命令行参数

DosCapture 有下列的命令行参数：

? 或 HELP　显示帮助信息

RESET　重新查找目录下的 PCX 文件，确定下一个要使用的文件名。当 DosCapture 还驻留内存时，用该参数可发现 PCX 文件是否有删除。

UNLOAD　从内存中清除 DosCapture。

STATUS　显示系统信息，包括下一个文件名、通讯中断号、显示驱动程序、驻留程序所用的内存、当前安装的显示方式、最近一次抓图的信息等等。这些信息主要用于出故障时请求技术支持。

3. MOD 文件

DosCapture 根据 DOSCAP.MOD 的信息配置显示卡。在安装 DosCapture 时，应将当前显示卡的 MOD 文件拷贝为 DOSCAP.MOD。下面以 GENERIC.MOD 为例子作一介绍。

在 GENGRIC.MOD 中列出的全部方式对各种 VGA 卡都是标准的。SUPER VGA 方式是非标准的，对某种卡的 #33 方式与另一种卡的 #33 方式可能完全不同。因此，必须将所用显示卡的 MOD 文件拷贝为 DOSCAP.MOD。

在文本方式，BPP 字段用于控制 DosCapture。它通常为 0 或空白，但也可设为其它值以改变文本的外观。若要指定 BPP 字段的值，必须指定 HRES 和 VRES 字段的值。

MOD 文件中以分号开头表示该行为注释。各字段之间必须用逗号隔开。

下面是 GENERIC.MOD 文件的主要内容：

```
GENERIC VGA CARD
;MODE#   TYPE   HRES   VRES   BPP
0,       0
1,       0
2,       0
3,       0
D,       1,     320,   200,   4
E,       1,     640,   200,   4
10,      1,     640,   350,   4
12,      1,     640,   480,   4
13,      1,     320,   200,   8
```

4．抓文本屏幕

当抓文本屏幕时，图像大小由字符的大小和显示方式决定。

当 DosCapture 抓文本屏幕时，DosCapture 查找显示卡的字符特性，从显示卡中取出当前使用的字体并将这些字符转换为图形存放到图像文件中。

二、JASCAPTURE

JASCAPTURE 是 WINDOWS 下的抓图程序，它要求在 WINDOWS 3.1 或更高的版本下运行。它能抓取一块区域、一个窗口、一个目标或预先指定大小的区域中的图像。抓取的图像可送到粘贴板、打印机或磁盘，还可以用 BMP、PCX 或 TIFF 格式保存。

1. 配置 JASCAPTURE

在使用 JASCAPTURE 抓图之前，进行配置。从 JASCAPTURE 菜单中选择"CAPTURE SETUP"即激活配置对话框。

在配置对话框，你可选择抓图的类型、激活 JASCAPTURE 的热键、对所抓图像的处理方法(包括转灰度、反色和转黑白)、图像送往地点(粘贴板、打印机和磁盘)、磁盘文件存放目录、文件名、前缀及格式(BMP、PCX 和 TIF)等等。

2. 打印机设置

这用于选择激活的打印机及运行方式。打印机的设置方法与 WINDOWS 中的设置方法相同。

3. 看最近抓取的图像

选择 JASCAPTURE 菜单中的"VIEW LAST CAPTURE"即可显示最近一次抓到的图像。

4. 抓图

只要按一下热键，即开始抓图，但对于不同的配置，所抓的图像不相同，操作也稍有区别。

①AREA(区域)

按热键后，用鼠标指定一点，然后按住左键不放拖动鼠标，这时屏幕显示区域的大小。当方框包括要抓图像的全部内容后放开左键即可。

②FULL SCREEN(全屏幕)

抓整个屏幕，不需要按键选择。

③CLIENT AREA(当前区域)

抓当前激活的窗口，不需按键选择。

④WINDOWS(窗口)

抓取指定的窗口。按热键后，用鼠标指定要抓取的窗口(按左键)。

⑤OBJECT(目标)

抓取指定的目标。按热键后，用鼠标指定要抓取的目标(可以是一个按钮、一个窗口等等)。

⑥DEFINED SIZE(指定大小)

抓取指定大小的块区域。按热键后，屏幕显示一方框。用鼠标将方框移至指定的区域，然后按左键即可。

三、安装

在使用 PCS 之前，必须在 WINDOWS 下运行 SETUP.EXE 进行安装。不能在 DOS 下直接运行。

DROPVIEW/IP

DROPVIEW/IP 2.0 是 1994 年由 SJHDESIGN 推出的 WINDOWS 屏幕抓图和图像处理软件。它要求在 WINDOW 3.1 或任何支持拖放(DRAG&DROP)功能的文件管理器下运行。其主要特点是集抓图和图像处理于一体，使用方便(利用 WINDOWS 的拖放功能)。

一、图像文件格式

DROPVIEW/IP 可以从文件管理器中取任何数量的图像并将每一个都放进它自己的编辑窗口。DROPVIEW/IP 能读写的文件格式有：

BMP　WINDOW 3.X 位图文件(各种颜色和压缩类型，包括 OS/2)

TIF　ALDUS TIFF(各种颜色和压缩类型，包括 GROUP Ⅲ 和 GROUP Ⅳ FAX)

PCX　PC PAINT BRUSH PCX 文件

GIF　COMPUSERVE GIF 文件

TGA　TRUEVISION TARGA 文件

WMF　WINDOWS METAFILE 文件

WPG　WORDPERFECT GRAPHICS 文件(只能读位图数据)

PIC　MACPAINT PICT 文件

JPG　JOINT PHOTOGRAPHICS EXPERTS GROUP 压缩格式(JPEG)

EPS　ADOBE ENCAPSULATED POSTSCRIPT 文件(只能读 EPS 文件中的屏幕预演部分)

DCX　由 MS MAIL 和 MS FAX 使用的多页 PCX 格式。DROPVIEW/IP 只能读取和编辑多页 DCX 文件，但不能将多个图像集成为一个多页 DCX 文件。也就是，只生成单页 DCX 文件。

注意：如果指定存放的图像格式不对，例如，以 GIF 格式保存 2 色图像，程序将弹出一个对话框提示你并取消这一操作。

二、程序配置

在 DROPVIEW/IP 中选择"OPTIONS"菜单即可设置窗口方式、快速转换的图像格式、快速转换前是否提问、是否删除源图像以及输出目录。

窗口方式可以是查看或编辑。查看方式只能查看图像，而编辑方式可编辑处理抓取的图像。

三、抓图

选择 DROPVIEW/IP 中的"CAPTURE"菜单即可执行快速屏幕抓图。选择该项后，鼠标光标变成十字，将光标移至左上位置，然后按住左键拖动鼠标。当想要抓的图像落在方框内时，放开左键即可。抓取的图像自动装入编辑窗口（或查看窗口），你可用选择合适的文件格式保存图像。

四、编辑图像

要编辑已存放在盘上的图像，可选择 DROPVIEW/IP 中的"NEW WINDOW"选项。进入该功能后，屏幕显示一个编辑窗口。这时，你可打开文件进行编辑、调整调色板、亮度、对比度、灰度、剪裁、旋转、翻转、锐化、光滑等等处理。

另外，还可查看图像信息、打印图像等。

五、快速转换、拷贝和打印

DROPVIEW/IP 可利用 WINDOWS 的拖放(DRAG&DROP)功能快速方便地转换、拷贝和打印图像。其处理过程如下：

首先安装 DROPVIEW，打开快速转换（或拷贝、打印）开关。

然后，设置转换文件格式和输出文件存放目录（若进行格式转换）。

最后，将要转换（拷贝或打印）的文件拖到 DROPVIEW/IP 图标，这样自动完成图像转换（拷贝或打印）。在转换时，若选择的输出文件格式不正确，则会提示你并放弃转换。

****

（上接 22 页）

-DUP(LICATES)　显示查找盘上的重名文件

-HIDDEN　在查找中包括隐含和系统文件

-X[FILEMASK]　不包括指定文件

-ET[FILESIZE]　只显示比指定大小更小的文件

-EQ[FILESIZE]　只显示指定大小的文件

-GT[FILESIZE]　只显示比指定大小更大的文件

-S[NUM|MM-DD-YY]　只显示"NUM"天之后（或指定日期以后）的文件

-B[NUM|MM-DD-YY]　只显示"NUM"天前（或指定日期前）的文件

-ARC　只找 ARC 压缩文件

-ARJ　只找 ARJ 压缩文件

-PKA　只找 PKA 压缩文件

-LZH　只找 LZH 压缩文件

-ZIP　只找 ZIP 压缩文件

-ZOO　只找 ZOO 压缩文件

-C[V]"命令串"　对所有找到的文件执行指定的命令（若使用-CV，则提示确认）

-O"命令串"　对所有找到的文件显示指定的命令（主要用于重定向生成批处理文件）

-C 和-O 选项中的替换参数有：

参数	说明	正常例子	档案例子
&F	全文件名	C:\DOS\XCOPY.EXE	C:\DOS\CLIB.ZIP
&P	仅路径名	C:\DOS\	C:\DOS\
&D	仅目录名	C:\DOS	C:\DOS
&N	全文件名	XCOPY.EXE	CLIB.ZIP
&R	仅文件名	XCOPY	XCOPY
&M	档案数	（空）	XCOPY.EXE

例如，要列出 A 盘和 C 盘中的第 2 个字符为 U 或 X 至 Z，并且扩展名不是 EXE 和 COM 的文件：

SST A：C："UX-Z" -X＊.COM -X＊.EXE

要找出各盘中由 PKLITE 压缩的全部文件（包括隐含和系统文件）：

SST -D -PKLITE -HIDDEN

要找出 A 盘和 C 盘\XGC 子目录下的全部压缩档案文件：

SST A：C：\XGC -A -H

删除各盘上长度为零的文件：

SST -D -EQ0 -V

电脑测试工具(二)

能　强

(接上期)

四、SYSCHK

SYSCHK 是 APS(高级个人系统)DELUXE 实用程序中的一个测试软件,主要用于查看系统配置、检测系统速度和 CPU 时钟速度。

SYSCHK 的使用方法很简单。不加任何选项运行 SYSCHK 即显示其主菜单。只要将光标移至相应的菜单,即可得到有关信息。若要测试速度,只要将光标移至菜单"9)SPEED"。若想得到该菜单项的帮助信息,只需按 F1。测试完成后,可将机器信息送到打印机或保存在一个文件中。

也可在命令行中加参数。只要在 SYSCHK 后加"?"运行即可得到命令行参数的帮助信息。

SYSCHK 有 MS WINDOWS 版本。

五、SNOOPER

SNOOPER 是 John Vias 开发的系统检测软件。它的主要功能是显示系统配置等信息,诊断 IRQ(中断请求)、端口等。另外,它还可以编辑修改 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT。

SNOOPER 的使用方法也很简单。只要在命令行直接输入"SNOOPER"即可。运行 SNOOPER 后,即显示系统的各种配置信息。这时,按[ALT+D]诊断 IRQ(中断请求)、DMA 通道、串口和并口、声卡等。

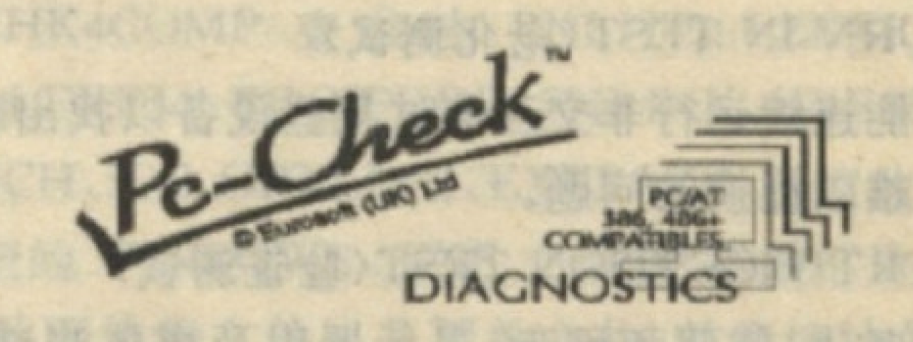
按[ALT+C]编辑 CONFIG.SYS 文件。按[ALT+A]编辑 AUTOEXEC.BAT 文件。要想得到各种命令的功能,请按 F1。

SNOOPER 有许多命令行参数。也可使用环境变量。带参数"?"运行即可得到全面的帮助(包括命令行参数和各种命令)。

六、PCCHECK

PCCHECK 是由 Eurosoft (UK)有限公司开发的系统诊断软件。它提供了与生产厂商相同的测试方法对系统硬件进行全面测试。

PCCHECK 主要功能是报告系统配置信息和诊断系统硬件。它能测试协处理器、主板、内存、软驱、硬盘、键盘、显示卡和显示器、串口、并口、打印机、鼠标等是否正常,并能打印出测试结果。





PCCHECK 的使用方法很简单,只要从菜单上选择相应的测试项目即可。当然,在测试显示器、键盘、打印机、鼠标等项目时还需要你协助判断。

七、CHECKIT

CHECKIT 是由 TOUCH STONE 软件公司开发的用于 MS-DOS PC 的诊断程序。

它能报告系统硬件配置情况和所用的系统资源,诊断系统硬件,测试系统性能。使用 CHECKIT,PC 用户可保证他们的机器满足与真正 PC-DOS 机器功能级兼容,以及所有部件功能正常。



CHECKIT 的主要特点是:

1. 对新安装设备进行老化测试。

2. 能记录测试过程中发生的每件事。当系统发生

故障时，通过检查日志可找出故障发生的确切位置。

3. 具有病毒检测功能。

4. 在 HELP 菜单中提供的 REFERENCE LIBRARY(参考库)可免去查阅手册的麻烦。

下面介绍 CHECKIT 的主要功能：

1. FILE(**文件**)

该菜单包括：

①TEST EVERYTHING(全面测试)

该功能用交互方式测试系统各部件，包括内存、硬盘、软盘、主板、串口、并口、显示器、鼠标、游戏杆以及病毒检测。

②QUICK TEST(快速测试)

该功能用非交互方式测试系统各部件。

③BURN-IN TEST(老化测试)

该功能连续运行非交互测试某些设备以找出断断续续的和难以捉摸的问题。

④CERTIFICESTION TEST(验证测试)

运行老化、软驱和硬盘、显示器以及媒体测试，验证机器是否能正常工作。测试结果自动记录在 CKCERT.RPT 文件(如果指定日志 CKCERT.JNL)。

⑤REPORTS(报告)

该功能显示、打印各种测试结果。

⑥SUMMARY(总结)

该功能显示指定日期内的各种测试结果。

⑦JOURNAL(日志)

该功能根据测试日志跟踪故障，以找出故障发生的确切位置。

2. SYSTEM(**系统**)

该菜单包括对主板、内存、串口和并口的测试。

①SYSTEM BOARD(主板)

该测试检查 CPU、NPU、DMA 控制器、中断控制器和实时钟。

对 CPU，除了测试正常功能外，还检查已知的错误(BUG)。如果发现问题，请立即更换。

对于 80286 或更好 CPU，还将检查保护模式下 CPU 能否正常工作。

对系统实时钟，将检查是否与 DOS 时钟一致、实时钟是否工作、不同时钟走时是否一致。

②MEMORY(内存)

该测试全面检查基本内存、高端内存(UMB)、扩充内存(EMS)、扩展内存(XMS)和显示内存。CHECKIT 能测试由它本身、DOS、设备驱动程序和驻留内存程序占用的内存。

注意：若使用内存管理器的秘密选项(RAM 和 ROM 共享内存地址)，UMB 测试可能失败。

如果不装任何内存管理程序，可测试全部物理内存(除内存扩充板上的之外)。

大于 256K 显示内存不能测试。

只有不使用内存管理程序，才能测试扩展内存。

③SERIAL PORT(串口)

最多能检查四个 COM 口。测试 8250 串口控制芯片的每个寄存器和不同波特率的数据传输。

④PARALLEL PORT(并口)

测试最多三个并口。

3. DISK(**磁盘**)

该菜单测试硬盘和软盘驱动器。

①HARD DISK TEST(硬盘测试)

硬盘测试是非破坏性的。CHECKIT 在物理级检查整个硬盘，因此能找出没有使用的硬盘空间或非 DOS 分区中的问题。

硬盘测试包括控制器、线性读、蝴蝶读等。

硬盘测试能发现各种类型的错误，如低级格式化标记的错误、DOS 标记的错误、软错误(不能忽视的小错误)、不在分区内的错误、非 DOS 分区的错误、DOS 空闲空间的错误、DOS 文件中的错误、DOS 系统区的错误、分区表中的错误、损坏严重错误、驱动器错误。

②FLOPPY DRIVE TEST(软驱测试)

该功能检查软驱的机械操作和单个软盘的质量。

硬盘测试能发现校验错误、磁盘改变机械故障、寻道错误、读错误、写错误和写保护机械故障。

4. PERIPHERALS(**外设**)

该菜单用于诊断辅助设备，包括打印机(当地或网络)的打印电缆和配置问题、键盘识别和测试、鼠标(2 或 3 键)、游戏杆和显示测试。显示测试检查显示卡和显示器的各种显示方式。

这些测试都是交互测试，要求你配合，因此不能在命令行或批文件中直接运行。

5. TOOLS(**工具**)

该菜单包括硬盘低级格式化、病毒检测、建恢复盘、保存 CMOS、保存启动文件、编辑 ASCII 文件等实用工具。

病毒检测程序能查 800 多种病毒。

建恢复盘可保存重要的配置文件和信息。

6. HELP(**帮助**)

获取使用说明、技术支持、参考数据等。

(**待续**)

DOS 百宝箱

能 强

在第一期笔者主要介绍了对 DOS 文件和目录进行操作的一些小工具，这次将介绍几个查找压缩程序的 DOS 小工具。

1. DIRX

DIRX 是一个查找可执行文件的小工具。它能区分压缩文件和非压缩文件，识别执行文件是否带覆盖文件，COM 文件实际上是 EXE 文件等。对压缩文件还能识别所用的压缩软件及压缩软件版本。

DIRX 的用法是：

DIRX [option][filespec]

其中：

filespec 可以是路径名、文件名，可包含通配符。

选项(option)必须以"/"或"-"开头，可用的选项有：

A　显示文件的属性、压缩软件版本、特殊信息或者显示文件大小、日期、时间

BW　以黑白方式显示

运行 DIRX 后，屏幕两个窗口分别显示压缩文件和非压缩文件。屏幕底行显示各功能键的用法。DIRX 有许多功能，主要功能的按键如下：

显示帮助信息——F1,H

只显示目录——F3,D

显示另一组信息——F4,T

压缩文件——F6,M

查找通配符指定的文件——F7,S

调出下拉菜单——F9,P,/

退出 DIRX——F10,Q

指定压缩命令——ALT+F6,ALT+M

切换当前窗口——Tab,^I,←,→

改变当前盘——ALT+F1,ALT+F2

重读盘上的文件——R

移至根目录(cd \)——^\

移至上一级目录(cd ..)——^PgUp

选择/不选择文件——Ins

选择通配符指定的文件——+

不选择指定的文件——-

DIRX 的下拉菜单可完成大部分功能，具体的使用方法很简单，不再赘述。

2. CHK4COMP

CHK4COMP 查找由 PKLITE、LZEXE、DIET、AXE、LEXEM、TINYPROG、SHRINK、EXECUTRIX、SCRNCH、ICE、OPTLINK、EXEPACK 压缩的文件，具有标记的 WINDOWS .EXE 文件，扩展名不是 COM 或 EXE 的可执行文件以及覆盖文件，并能统计各种压缩文件的数量。输出结果可按大小、文件名、日期或时间排序，并且可以重定向，可循环查找子目录。其用法是：

CHK4COMP [filespec][option]…

其中：

filespec 可以是路径名、文件名，可包含通配符。

选项(option)必须以"/"或"-"开头，可用的选项有：

列表选项：

A　全部指定文件(默认是全部.COM 和.EXE 文件)

C　只列压缩文件；子选项有：

CA=AXE	CC=SCRNCH
CD=DIET	CE=EXEPACK
CI=ICE	CL=LZEXE
CO=OPTLINK	CP=PKLITE
CS=SHRINK	CT=TINYPROG
CU=EXECUTRIX	CX=LEXEM

U　只列非压缩文件(使用/Un，n=0(½)，1，2，4 列文件大于 nK 的文件)

M　只列扩展名不是.COM 或.EXE 的文件(不能用通配符)

E　对 EXEPACK 压缩文件显示-1；不包括 EXEPACK 测试

排序选项：

S　根据文件大小排序(默认)

N　根据文件名排序

D　根据文件日期排序

T 根据文件时间排序

其它选项：

X 除总计外不显示其它信息

L 循环查找子目录

P 每屏幕(25行)后暂停

V 详细方式；显示文件日期和时间

R 重定向方式；不输出大部分标题和文件信息

用于重定向的最多只能加二个串。命令串必须用单引号括起；可以有空格。

例如：

CHK4COMP /U/R 'PKLITE -o'

该命令找出当前目录下的全部未压缩文件，并在每个文件名前面加"PKLITE -o"。你可将它重定向为一个批文件(例如，通过加">TEMP.BAT")。

由 CHK4COMP 输出的结果包括文件名、文件大小、压缩软件及其版本号。同时还显示一个标志字符(在文件大小和压缩软件之间显示)。标志字符的含义是：

‖ 表示这是 WINDOWS 的.EXE 文件

== 表示该文件可能有覆盖部分(计算的文件长度不等于实际文件长度)

在压缩软件 PKLITE 后还可能显示标志"X"(表示"EXTRA"压缩)和"L"(表示"LARGE EXTRACTOR")。

不带任何参数运行，将显示全部可执行文件。

3. CHK4LITE

CHK4LITE 检查由 PKLITE 压缩的文件，它是由 PKWARE 公司开发的。其用法是：

CHK4LITE [option]filespec

其中：

filespec 是文件名，可包含通配符。

选项(option)必须以"-"开头，可用的选项有：

C 只显示压缩文件

U 只显示非压缩文件

若不加任何选项，则显示全部指定的文件。

在显示文件名时，还列出压缩软件及其版本。若不是正常压缩方式，则还列出所用的压缩方式，如 EXTRA COMPRESSOR 等。

4. SST

SST 是笔者目前用过的功能最强大的文件/目录查找工具。它不仅能随心所欲地查找多种文件，而且能对查找到的文件进行处理，其主要功能有：

1. 能查找 ARC/ARJ/PKA/LZH/ZIP/ZOO 压缩档案文件。
2. 能查找由 PKLITE 压缩的 EXE 和 COM 文件。
3. 能查找文件名相同的全部文件。
4. 能显示浪费的磁盘空间。
5. 能删除找到的文件。
6. 能将当前目录转到找到文件的子目录。
7. 能一次查找多个盘。
8. 可按规范表达式匹配文件名。
9. 可排除不查找的文件。
10. 对全部找到的文件可执行指定命令。
11. 可设计输出格式。

SST 功能强大，但使用简单。不带参数运行 SST 即可得到帮助信息。SST 命令格式是：

SST [filespecs]["reg expr"][options]

其中：

filespecs 是文件名，可含通配符，并且可重复任意次。

reg expr 是用于匹配文件名的规范表达式('^'表示文件名开始，'?'表示任何字符，'[AC-G]'表示范围)。

OPTIONS 是选项，可以有任意个选项。选项必须以/或-开头，主要的选项有：

-A 查找 ARC/ARJ/PKA/LZH/ZIP/ZOO 文件

-AO 只查找 ARC 文件

-D 查找全部盘

-G 将当前目录转到找到文件的子目录

-GF 将当前目录转到第一个文件的子目录

-V 删除找到的文件(带确认)

-N 不确认删除

-W 显示浪费的空间

-Z 只显示具有档案属性的文件

-P 每页(24行)后暂停

-H 从当前目录开始查找

-HO 只查找指定目录

-R 文件名显示在屏幕右边

-M 文件名显示在屏幕中间

-PT 路径名显示在屏幕左边

-K 只查找 PATH 中指定的路径

-F 只输出文件名(用于管道)

-"reg expr" 按规范表达式匹配文件名

-DIR 在文件查找中包括目录名

-PKLITE 只显示由 PKLITE 压缩的 EXE 和 COM 文件

(下转18页)

如何配置你的系统

能　强

在使用软件时，常常会碰到这样的问题——内存不够。有时程序需要的内存明明比电脑所配置的内存小，照理完全应该足够，为什么会内存不够呢？

这通常有两个方面的原因：一是驻留程序太多；二是内存配置不合理。

驻留内存的程序太多，可修改配置文件，尽量不要驻留与运行软件无关的程序。驻留程序不仅要占用内存，而且还可能会与应用软件发生冲突，引起其它问题。通常修改CONFIG. SYS和AUTOEXEC. BAT，将不必要的驻留程序去掉。

内存配置不合理，除了BIOS设置的原因外，主要是CONFIG的配置不得当。在使用软件之前，你应该先了解软件需要哪种类型的内存。由于个人电脑发展的种种原因，内存通常分为基本内存、高端内存、上端内存、扩充内存(EMS)和扩展内存(XMS)。不同的程序对内存有不同的要求，有的能利用各种内存，有的只能用几种内存。但不管是哪种软件，基本内存或上端内存是必需的。所谓的零内存占用程序，正是使用了上端内存。我们遇到的“内存不够”通常是基本内存不够，当然也有其它情况。那怎样使内存配置合理呢？

下面是一个CONFIG. SYS(在MS DOS 6.0及以上版本)的典型例子：

```
[MENU]
MENUITEM=NOTHING
MENUITEM=HIMEM
MENUITEM=XMS-NOEMS
MENUITEM=EMS
MENUITEM=DOSV
MENUDEFAULT=XMS-NOEMS,3
MENUCOLOR=07,0
[COMMON]
FILES=40
BUFFERS=40,0
LASTDRIVE=Z
[NOTHING]
[HIMEM]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
[XMS-NOEMS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
[EMS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
[DOSV]
COUNTRY=081,932,C:\DOSV\COUNTRY.SYS
DEVICE=C:\DOSV\$FONT.SYS /P=C:\DOSV
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM
SHELL=C:\COMMAND.COM C:\ /P /E:512
DEVICE=C:\DOSV\$DISP.SYS
```

在上面例子中，CONFIG. SYS文件被分成七个段，每个段的名称都用方括号括起来。各段的含义如下：

MENU段用来设置启动菜单。每个MENUITEM设置一个菜单项，MENUDEFAULT决定菜单光条的初始位置及延迟时间，MENUCOLOR设置菜单和屏幕的颜色。需要注意，每个菜单项必须有相应的段，否则启动时会报错，并且该菜单项不起作用。

COMMON段是共用段，不管你选择哪一项都要执行该段的命令。

FILES通常设置为40就够了。若太少，不能运行某些程序或运行时会出现莫明其妙的错误。若太大，则会浪费不少内存。最好根据运行程序来确定。

LASTDRIVE设为Z是最保险的，但会浪费一些内存，最好根据实际需要来确定。

BUFFERS一般设为40就可以了。设置得大一些，通常可加快运行速度，但代价是要占用一定的内存。

NOTHING段不安装任何内存管理程序。有些软

件，如 WPS NT 1.0，有自己的扩展内存管理程序，不需要其它内存管理程序。安装了其它，反而可能死机。

HIMEM 段安装扩展内存管理程序，将大于 1M 的内存作为 XMS 管理，其中第一个 64K（即高端内存）能被 DOS 内部使用。若令 DOS=HIGH，则将 DOS 装入高端，可空出一些的基本内存。

XMS-NOEMS 段在上述 HIMEM 管理的基础上，用 EMM386.EXE 模拟扩充内存管理，但不将 XMS 用作 EMS。这种情况下，DOS 能使用上端内存（大于 640K 小于 1M 的部分区域），通常能获得最大的可用基本内存（一般都有 610K 以上的空闲基本内存，加上端内存可达 700K 以上）。

EMS 段在上述 HIMEM 管理的基础上，将 XMS 模拟为 EMS。这种情况将占去部分上端内存用于 EMS 的页映射。早期的某些大型软件和部分游戏使用 EMS。

DOSV 段设置日文 DOS 的启动方式。对于日本游戏，常常要用 DOSV 才能显示日文。不玩日文游戏的话，通常不必设置该菜单。

在设置 CONFIG.SYS 时请注意以下几点：

1. 不要贪多，省去一些暂没有用处的驱动程序。

2. 上端内存是有限的（不管你配的内存有多大），应将上端内存用在最必要的地方，如鼠标等必需的驱动程序。

3. 对一些通常影响不大的命令，如 FCBS、STACKS 等，一般不必考虑，它们对许多 DOS 应用程序影响较少。

4. 驱动程序一般有不少参数，如 EMM386，往往只需要设几个，有时可不用参数。

5. 安装光驱等驱动程序时，可在 COMMON 段内设置，也可在你需要的个别段中设置。驱动程序尽可能装在高端内存。

6. 有些程序与 EMM386 有冲突，这时可使用 QEMM、386MAX 等试试。

如果你有足够的内存，那么应该安装 SMARTDRV 等程序，这样可加快磁盘的读写速度。只有 2M 或更小的内存，一般不要再安装磁盘缓冲程序。

以上是笔者的一点体会，供大家参考。系统配置的其它内容，如文件共享、网络等，以后再探讨。例子 CONFIG.SYS 文件请见配套软盘。

怎样安装和使用光盘软件

辽宁·李 游

CDROM 作为多媒体的基本配置已大量进入家用电脑。目前光盘上的大量工具和游戏令广大电脑爱好者大开眼界，但同时也有一些小小的不便。有些软件是以映像文件（IMG 文件或 DDI 文件）存放的，要恢复到软盘上才能安装或使用；有些软件在安装时一定要从软驱读盘；有些大游戏在光盘上无法存进度，拷贝到硬盘上又装不下。其实，这些问题都可以用一些巧妙的办法来解决。

一、映像文件的问题

通常的做法是用 HD、UNDDI 等工具软件把映像文件恢复到软盘上，再从软盘上安装。然而有些软件要十张盘甚至几十张盘，这时就有些棘手了。这里，我向大家推荐一个工具——IMGDRIVE.EXE（也叫作 IMG.EXE）。它虽然只有一个文件，却会给我们带来很大的方便。IMG 用内存虚拟出一张软盘，使我们不需要恢复到软盘就可以安装软件。运行 IMG 后将驻留内存，呼出热键为 CTRL+ALT+S+D+X。呼出后，在屏幕上方出现一个表格，共有三行。第一行为 FILENAME，在这里填写要恢复的文件名（最好带全路径，否则可能出错）。第二行有四项：第一个 DRIVE 选项，选择内存虚拟软盘的盘符；第二个 FORMAT 选项，选择映像文件的类型，IMG 文件选择 HDCOPYA 或 HDCOPYM（视其是哪一种 HD 版本的映像文件，是 A 版还是 M 版），DDI 文件选择 DISKDUPE 来转换；第三个选项是 READ，即开始读文件；第四个选项是 WRITE，即将内存虚拟盘上的数据写回映像文件。第三行显示提示信息。

例如光驱为 D，光盘的 ANI 子目录下有 1.IMG 和 2.IMG 两个文件。运行 IMG 后，按热键呼出。在第一行 FILENAME 栏回车，填入“D:\ANI\1.IMG”。在第二行 DRIVE 栏回车后用←→选择“A”，并回车；在 FORMAT 栏选择“HDCOPYA”，并回车，这时光标会停在 READ 项上，回车后开始读文件。这时，你会看到光盘的指示灯闪亮，光标落在 WRITE 上，按 ESC 退

出。键入"DIR A:↙"就会看到你所需要的文件。在绝大部分情况下，使用虚拟盘和正常的软盘是一样的。运行安装程序后，由于内存的速度要远远大于软盘的速度，所以安装速度非常快。等到向你要第二张盘时，再呼出 IMG，重复以上的过程，把 2. IMG 读出就可以继续安装。这样安装不仅不需要软盘，而且安装速度快。

但也有例外，例如 WINDOWS 界面中无法呼出 IMG，所以多张盘的 WINDOWS 应用程序无法顺利安装（即安装完第一张盘后无法呼出 IMG 读第二张盘）。对于这种情况，可以在 DOS 下用 IMG 读出全部安装盘上的内容，统统拷到硬盘的某一子目录下，例如 INSTALL 子目录，然后再进行安装。

有些软件只能从软盘上安装，在安装界面中又无法呼出 IMG，这时就要用到 DOS 外部命令 SUBST。先将全部安装盘上的内容拷在同一子目录下，例如 INSTAWIN 子目录。然后键入"SUBST A: C:\INSTAWIN↙"将 C:\INSTAWIN 子目录定义为 A 盘。进入 INSTAWIN 进行安装，每次向你要其它盘时，只要回车就可以了。一些软件不认用 SUBST 定义的逻辑盘，只好用正常方法安装。

二、光盘上存进度问题

一些游戏在光盘上存进度会死机。这问题可以用 DOS 命令 PATH 和 APPEND 来解决。例如光盘符为 D，光盘上子目录为 365，可执行文件为 365. EXE。首先在 C 盘上建一个为 365 的子目录，然后进入子目录 365，建立这样一个批处理文件：

```
C:\365>COPY   CON   PLAY.BAT↙
        PATH   D:\365;C:\DOS↙
        APPEND   D:\365↙
        365↙
        按 F6↙
```

这样，在 C 盘 365 子目录下执行 PLAY，就可以把进度存在 C 盘上。

以上是我的一点经验，希望能给广大电脑爱好者带来方便。

GB4 的妙用

天津·铁永林

GB4 不仅局限于一个游戏工具，巧妙应用 GB4，可方便解决平常遇到的一些棘手问题。

一、释放内存

许多 TSR 程序，在不需要时不能从内存中及时撤出。在运行一些比较大型的软件就会出现内存不够的现象，这时只能重新启动机器。但这样不仅仅浪费时间，而且加速了驱动器等一些外部设备的损坏。GB4 可有效的撤出各种 TSR 程序，释放内存给操作系统，方法如下：

呼出 GB4 后，选 OTHER OPTIONS 中的 QUIT TO DOS 功能，按两下回车键，这时在 GB4 之后驻留的 TSR 程序都被撤出了内存。用此法还可以从各种汉字系统返回到西文状态。（*编者注：用该办法不能释放程序占用的 EMS 和 XMS；RELEASE、RI 等软件占用更少的内存。*）

二、死机不死

在使用微机时，经常会遇到死机的情形。若此时键盘没有被锁住，则可用 GB4 使机器"复活"，方法同上。若键盘被锁住，则 GB4 也无能为力（在死机时反复敲打键盘，若扬声器能发生"嘟"声，则说明键盘没有被锁住）。

三、保护现场

利用 GB4 的 SAVE/LOAD GAME 功能可保护现场。如程序运行时间比较长，则可把它分成几次来执行。每次执行后，用 GB4 中的 SAVE/LOAD GAME 中的 SAVE 存入磁盘，下次再执行时再 LOAD 入内存即可。（*编者注：用 LOAD 时必须保持与上次完全相同的 DOS 环境。*）

四、拷贝加密文件

用 GB4 的 SAVE/LOAD GAME 功能还可十分方便的拷贝各类加密软件。先运行加密软件，待其读入内存后，按两下[CTRL]键呼出 GB4，然后选 SAVE 功能存盘，即可得到一份解密版软件。用此法拷贝的软件唯一缺点是必须通过 GB4 LOAD 后才可运行。（*编者注：用 LOAD 装入运行时必须保持与上次完全相同的 DOS 环境；对有内存锁、自带覆盖等多种程*

序无效。如用 EFSV 或 RCOPY02 会更好。)

五、为无鼠标功能的程序加鼠标功能

鼠标作为一种输入设备,已越来越受到人们的欢迎,但早期的一些优秀软件不支持鼠标,如一些文字处理和作图软件等,这很可惜。用 GB4 则可为这类程序加上鼠标功能,方法是:呼出 GB4 后,选 MOUSEKEY 中的 DEFINE MOUSEKEY 功能,然后定义鼠标方向及左右功能键,这时该程序就有鼠标功能了。

征稿启事

《大众软件》是国内第一家集电脑应用与娱乐于一体的科普杂志,其栏目包括:专题综述、实用知识、百花园、攻略大全、攻关秘技、游戏博览等,欢迎读者踊跃投稿。如读者有任何写作计划,请来函或来电话联系讨论。电话:(010)5266244。

来稿一经发表,稿酬优厚,同时赠送能参加抽奖活动的纪念券一张。有关纪念券的使用,请另见本刊有关说明。

请作者注意以下投稿规定:

1. 手写来稿,务必用稿纸横排并用钢笔或圆珠笔书写清楚,一字一格,标点符号、英文或数字也是一字一格;文章长短不限(攻略大全和游戏剧场一般应在 1000 字以上)。打印稿件,每行必须是 20 字或 40 字,行距至少为一行,字体至少是 5 号字。磁盘来稿必须是 PC 机格式,文件格式必须是纯文本文件或 WPS 格式文件。

2. 游戏攻略和博览的来稿应尽可能配有相应的图片。图片可以手画,图中文字符号书写清楚。也可以存放在软盘上,随稿件一起寄来。同时在稿中插图位置画出草图或相应大小的方框,图号、图题、图注写于方框之下。

3. 专业名词应使用标准化的或一般通用的名称。新的或有争议的外来名词应在第一次出现时用括号注明原文。外国人名、地名、机构名原则上用原文,一般熟知的名称可按标准或习惯译法译出。计量单位和符号使用我国的法定计量单位制(国际单位制)。

4. 所有来稿(或磁盘)无论录用与否一概不予退还。

5. 所有来稿务必在信封左下角注明来稿名称及栏目。

6. 稿件发表后,无论是现金还是纪念券,本刊都将在一个月之内寄出。除稿酬外,本刊将根据读者评刊意见对优秀稿件进行奖励。

7. 所有投稿必须注明作者的真实姓名、身份证号码、邮编、联系电话及详细地址,发表时署名任意。

8. 稿件请寄:北京市和平门邮局 66 号信箱 《大众软件》编辑部。(邮编:100051)

9. 读者三个月内未接到刊用通知,稿件可自行处理。

10. 投稿者切勿一稿两投,本刊保留对所有来稿、约稿的编辑、删改、出版、转载等权利。

11. 为便于广大读者投稿,现列出从今年第四期起应用篇的主要内容:

①图形图像处理
②电脑动画
③多媒体
④病毒防治
⑤INTERNET 网
⑥WINDOWS 95
⑦电脑游戏的发展及制作
⑧家教软件(教学、教育等)
⑨家政软件(管理、记帐、股票等)
⑩电脑选购与维修
⑪汉字系统、汉字输入法和汉字处理技术
⑫办公自动化软件(字处理、表处理等)
⑬排版软件
⑭数据库
⑮网络、通信与电子邮件
⑯系统软件
⑰DOS 和 WINDOWS 小工具(必须提供可执行程序)
⑱自编的实用小软件

问诊台栏目专门解决应用软件和游戏的一些难题，欢迎广大读者提出疑难或解答问题。

诊断

问：在编游戏时（当然要用256色），由于我找出一个显示页（另一页只能贮存），所以对于画面上某些东西总是要先清掉，再画，画面一闪一闪，不知VGA卡是否支持两页交替显示？

答：目前VGA、SVGA显示大都没有双页交替显示功能，若确实需要双页显示功能，需要换高档的图像显示卡或双工平台系统。

问：《悲恋湖杀人事件》中到达古堡当天晚上，为何只能进小威房间等处，不能进一步展开故事。如何找到小艾他们俩和小威、小青？管家、小梅、姨妈全都去哪了？

答：到各处都进行对话和探查，再回大厅可找到小梅，情节有所发展。以后碰到同样情况也要反复用对话的探查指令。

问：《射雕英雄传》中桃花岛上的八卦阵应如何通人？

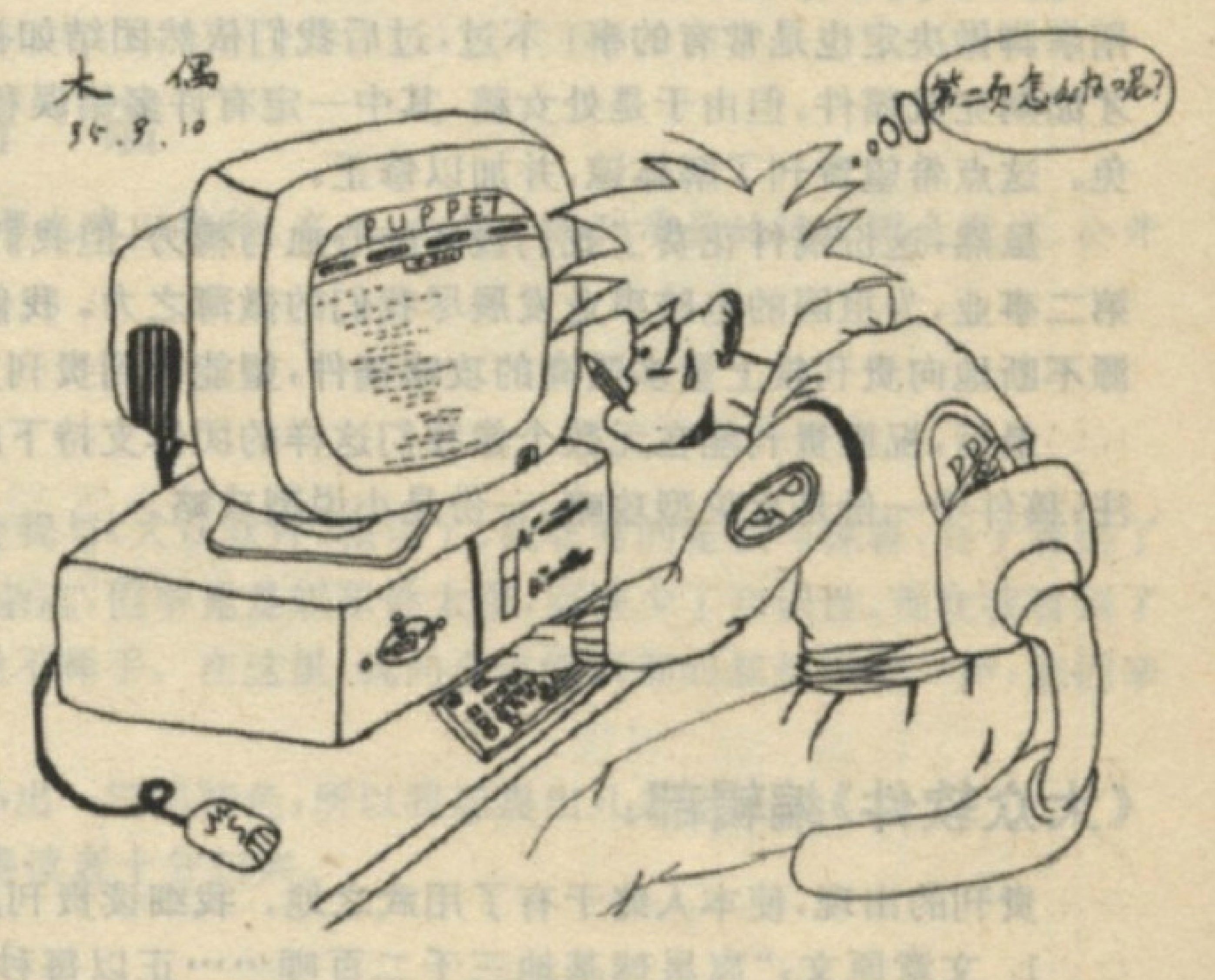
答：此阵真是按先天八卦的方式排列，如果不懂可以去查一查这方面的书，比如《奇门遁甲》、《河洛精蕴》。由于篇幅这里就无法细写了。

问：本人在玩汉堂的《勇者传说》。亚拔来到一个墓地，见有三排墓碑。其中有些能转动，不知要转动哪几个才能过关？

答：墓碑上有的有十字架，有的没有。将有十字架的转动，如果不起作用就恢复原状，再将没有十字架的转动。亚拔自己的墓门就会打开。

问：本人在PC机上玩一个叫《大地传说系列之黑暗王座》的游戏。但一些法术如“闪电术”等等拿到卷轴却无法使用。在矿坑及骨塔有个别门打不开，请指点迷津。

答：将卷轴移至队员脸上，按鼠标右键即可使用，学会此种法术。矿坑中有的门要按下旁边极小的开关才能开。骨塔中门很多，有一座要放入宝石戒指才行。其它的要先找到专用的钥匙。



求诊

一 《夏日物语》中破案的关键在哪？

二 《神示录》中何处可找到圣辉石与招待券？

三 《邪神传说》中如何进帝国基地最后的一道门？

四 《三界谕》中「龙的气息」、「王者之链」、「五向徽章」等物有什么用处？

五 《龙骑士三代》中怎么找到最后一种法术的两粒宝石？

六 《魔神战记》中如何找到图书馆中高级会员的借书证？

七 《魔界之泉——灰石传说》中，第四个剧情怎么才能找到制造魔法武器的材料？

读者来信

编者按：自八月创刊以来，已收到全国各地(除西藏、海南两省外)六千多封来信，对杂志提出了许多宝贵意见。在此，我们深表谢意。我们将选登部分读者的来信，今天全文发表的来信有：刘俊、熊韬、郦峥、朱克(上海市溧阳路1203弄10号)、虞斌(四川省乐山市中区一中初中部九六级五班)和杨凡(北京市海淀区中关村311的高三学生)。

贵刊各位同僚：

我们是四位远在千里外的上海的有志青年！在抗日战争胜利五十周年之际，又值我国建国四十六周年之前，我们庄重而又严肃地向贵刊投递出这份由我们一周汗水凝聚成的“INDARK Ⅱ”(见本期第49页小说型攻略)。

首先，我们要说的是：在众多刊物中，我们何独只投贵刊呢？其一，贵刊是我国第一本只介绍电脑游戏的刊物，这使我们看见中国电脑游戏事业蓬勃发展的希望。其二，贵刊不注重外表的包装，而重于内在的功夫，与现在世面上的某些同类刊物有着天壤之别。贵刊的其它优点枚不胜举，在此我们就不细谈了。

在编写这篇处女稿时，我们是非常认真的。往往一个小细节就会讨论好多次。有时意见不合时，由争吵发展到用拳脚做决定也是常有的事！不过，过后我们依然团结如初。在如此高温的日子中，我们平均每天工作十二小时，才如期完成稿件。但由于是处女稿，其中一定有许多错误和不足之处。虽然经过我们多次修改，但纰漏仍然在所难免。这点希望贵刊了解体谅，并加以修正。

虽然，这份稿件花费了我们极大的心血与精力，但我们却深深地爱上了这份工作。我们愿以写稿件为我们的第二事业，为祖国的电脑事业发展尽我们的微薄之力。我们极希望能成为贵刊稿件的一个后方基地。我们将会源源不断地向贵刊投上量多质高的攻略稿件，望能得到贵刊支持。谢谢！

最后，祝愿贵刊能在无数个像我们这样的团体支持下越办越兴旺！

注：稿件中一份是攻关型攻略，一份是小说型攻略。

刘俊　熊韬　郦峥　朱克

1995年9月7日

《大众软件》编辑部：

贵刊的出现，使本人终于有了用武之地。我细读贵刊后，发现《反击》(连载一)一文中，作者漏洞百出：

1. 文章原文：“离星球基地三千二百哩……正以每秒5哩的速度向星球冲来，再过8分钟就要撞在星球上了。”试问作者，5哩×(60秒×8)＝三千二百哩吗？

2. 文章原文：“电脑屏上打出几行字：商用运输飞船克莱斯恩号……正以每秒5哩的速度向星球冲来”，而《反击序幕》：“7月10日……一个不名飞行物坠在星球基地附近，后证实为一艘商用运输飞船。主要情况：克莱斯恩号飞船……”《反击序幕》写明当飞行物接近星球时，尚未查明其资料，而作者不知是否有超前意识，将资料提前写了出来。

3. 文章原文：“由于飞船的调整撞击，使得拉斐尔星球表面坚硬的岩石层也无法承受，从而形成一个长20米宽7米深5米的大坑。”试问一个四万吨级的运输飞船高速撞击星球后，怎会只形成一个长仅20米，宽仅7米，深仅5米的大坑，而且高速物体撞击星球后，形成的土坑必为放射状，形似月球表面的环形山，又怎会长20米宽7米。可见作者物理成绩不过关，要不，决不会犯下这个令人喷饭的大错。

4. 文章原文：“两天以后(7月12日)，公司派来了飞行物理专家琼斯博士和他的助手肖，又过了三天(7月15

日)，人们在C区的废料箱旁发现了温特的尸体。……琼斯博士："我认真地检查了温特的尸体，发现他好像得了一种叫VHR的太空传染病。……"，而《反击序幕》："7月12日，……。他们得出的初步结论是：飞船乘员可能死于一种外太空传染病，名叫VHA，……7月23日，温特突然倒在去工作室的路上……"。可见作者完全弄错了时间，并且把简单英文字母都看错了，这些还并不十分严重。最严重的是文章完全不合逻辑，本应从飞船乘员身上得出的结论却写了温特身上，而且作者对在温特死前已遭难的十三个人只字不提，似乎并没有认真阅读《反击序幕》，而是过于在人物语言上大做文章，使人觉得毫无真实感，甚至出现了同时使用蜡烛和空气测量仪检查氧气含量的可笑场面。《反击》本身很好的题材，经作者宁继贤写出后变得毫无价值，本人正是出于这个原因才没有续写《反击》。

因此，在这里，本人代表各位贵刊忠实读者希望编辑阅稿时多加注意，以免让类似《反击》(连载一)的不合格文章鱼目混珠，影响贵刊声誉。

另外，由于各种原因，我们外地读者无法及时购买到贵刊，致使无法及时为"游戏剧场"等时效性强的栏目写稿。当稿件从外地读者手里转到编辑手中时，也许下期《大众软件》早已出版了，新的连载早已刊登，这对我们外地读者来说，似乎不太公平。因此，本人代表各外地读者请各编辑将"游戏剧场"栏目设为两期刊登一次，以方便外地电脑迷参加。

祝

贵刊越办越好，吸引更多的读者。

虞　斌

1995年9月14日

寄　语

《反击》第一部连载，问题颇多，作者有责任，编辑部也难以推辞。在此，向关心本刊质量的读者深表歉意。公开此信，以示本刊化脓为疤，向读者负责的决心。

《大众软件》的编辑们：

您们好！我是一名高三的学生，一次偶然的机会使我与《大众软件》相识了。我非常的雀跃与惊喜，终于看到了大陆的电脑游戏杂志了。我曾经看过许多港台的电脑杂志，但毕竟是娱乐性太多，而缺少了知识性。现在我看到了《大众软件》，虽然它没有港台杂志的华丽，但却使我爱不释手。在这里，我向全体编辑部的叔叔们说一声：您们辛苦了！

现在市面上，电脑杂志很多，我希望您们的杂志办出一定的特色，所以我想提出几条建议：

1. 有始有终：有的杂志出到一半就不出了，搞得读者十分扫兴。
2. 在内容方面要加一些知识性、普及性的东西。
3. 适当增加一些厚度，价格尚可提高一些。
4. 或者五期，或者半年出一本增刊。
6. 为读者提供软件服务的项目，如提供拷贝游戏，或是工具。
7. 开辟一个游戏或是电脑咨询电话，一次收费几毛钱。
8. 在出版《大众软件》的同时可出版《大众软件》的磁碟杂志。

以上就是我的几条不成熟的建议，希望供您们参考。

最后祝《大众软件》的销量蒸蒸日上，成为大陆畅销杂志之一，并祝编辑部的叔叔们为我们写出更好的游戏攻略！

忠实的读者：杨凡

1995年9月17日

三好电脑厅邮购价目表

次世代	土星(带1张碟、一个手柄)	3900元
	手柄500元,记忆卡450元,视盘卡2500元	
	PLAY STATION(带1张碟、一个手柄)	3900元
	手柄750元,记忆卡450元	
	NEO·GEO·CD(带一张碟、二个手柄)	3300元
	3DO(松下二代,一个手柄)	2900元
	手柄230元,S端子线80元,视盘卡2600元	
	PC—FX(NEC)一个手柄	4500元
	手柄500元	
	PC—E(NEC)一个手柄	2300元
	32位机制转350元,220V—110V变压器100元	
超任	超任CD(带4张碟)	2300元
	超任主机(日版原装P—I制)一个手柄	1300元
	超任主机(美版原装NTSC制)一个手柄	1250元
	超任主机(美版组装NTSC制)一个手柄	950元
	GAMEBOY(手持机)	600元
	UFO磁碟机(34M)	2230元
	博士七磁碟机(16M)	1700元
	博士七磁碟机(32M)	2400元
	16M扩展(NEC)	700元
	超任制转180元,AV线30元,S端子线80元	
	超任大手柄190元,超任手柄80元	
世嘉	世嘉二型(原装)	950元
	世嘉二型(组装)	800元
	世嘉一型 16—BIT	650元
	32—X(SEGA)	1900元
	GAME GEAR(SEGA)带天线	2000元
	世嘉大手柄(煌)270元,世嘉小手柄(六键)55元	
软件	土星 CD每片750元,3DO CD每片90元	
	游戏站(PLAY STATION) CD每片800元	

《大众软件》读者服务部软件目录

分类	软件名称	售价(元)
教学	苏琳英语家教系列 苏琳新概念英语(四册)	200
	苏琳英语家教系列 苏琳高中英语(三册)	120
	苏琳英语家教系列 苏琳初中英语(六册)	240
	英语单词神记 V3.1	80
	得力家教系列软件(小学~高中数理化;儿童/生活美语;小学~高中、新概念、TOEFL、GRE 词汇学习(带发音))	
	CSC 电脑家庭教师:小学版	1400
	初中版	1300
	高中版	1800
文字处理	“傻瓜码”汉字输入方法	80
	盘古组件(含金山皓月,WPS for Windows,双城电子表,双向英汉辞典,信息服务,名片管理)	1860
	方正家用软件(含电脑入门,输入法练习,WPS,电子词典,名片管理,计划安排,物品管理,家庭百科)	390
	CCED 5.0	560
	联想文字处理软件(LX-WP)	990
汉字系统	UCDOS(DOS 版/Windows 版)V3.1 单机版/V3.1 网络版	980/2200
	中文之星 V2.0 标准版/基础版	1180/150
	联想汉字系统(LXDOS PLUS)	178
	WPS NT 1.2 软件	838
工具	汉化 TANGO(PROTEL)软件包 V3.16 版	1100
	Borland C++3.1&Application Framework 中国版	3250
	dBASE Ⅳ 2.0(中文版)/dBASE Compiler V1.0(中文版)/dBASE Ⅴ for DOS (Windows)	1980/1400 /2950
游戏	1. 坦克大决战(386 以上机型)	49
	2. 暗棋侏罗纪	79
	3. 卡耐鸡人生指南	69
	4. 富甲天下三国篇(286 以上机型)	49
	5. 欢乐幸福人	79
	6. 雄霸天下	59
	7. 巴士帝国	49
	8. 五子棋大师	29

· **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买份数,字迹要清晰;平邮另加 10 元邮费;需特快专递者,请另加 25 元邮费。

· **联系地址**:北京市和平门邮局 66 信箱 《大众软件》读者服务部

· **电话**:(010)5266244 **传真**:(010)5266329

《大众软件》读者服务部配套软盘目录

第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、RENDIR、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码
第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5″盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG.SYS 部分游戏图片

注:更详细的软盘目录请运行软盘上的 README.EXE。

软盘说明:《大众软件》读者服务部随杂志每期配一张 3″或 5″软盘(除非特别注明,内容相同)。软盘零售价 10.00 元/张(5″盘邮寄需特殊包装,另加包装费 3.00 元/张)。每张软盘赠送一张 10 型纪念券,可参加抽奖活动,每张纪念券都能得到纪念品。有关纪念券详细说明,请参见总第一期或第二期第 33 页。

请广大读者购买杂志社正版软盘。凡使用非正版软盘给您的电脑造成的损害,概不负责。

订购方法:请通过邮局汇款(请不要在信封内夹寄现金),另将订购单寄至读者服务部。邮购方式有挂号、快件和特快专递三种。每张软盘挂号加 0.30 元,快件加 6.00 元,特快专递加 15 元。需要发票者,请单独注明。订购单格式如下(可复印、手画):

订 购 单

零售价 杂志:4.80 元/册 软盘:10.00 元/张(5″盘邮寄加包装费 3.00 元/张) **注:软盘不能平邮**

期号		第一期(8 月)	第二期(9 月)	第三期(10 月)	第四期(11 月)	第五期(12 月)
订购数量	3″盘	份	份	份	份	份
	5″盘	份	份	份	份	份
	杂志	册	册	册	册	册
汇款总金额:(大写)				其中邮费:		
领取方式		□自取	□(平邮)	□挂号	□邮政快件	□特快专递
收件人:		电话:		邮编:	身份证号:	
通信地址:						



1995年7月，一个新游戏《仙剑奇侠传》问世了。不知大家有没有玩过。首先是这个游戏的名气，其发行公司"大宇"的作品，如《轩辕剑二代》给人以深刻印象。其次是其程序设计者——姚壮宪先生，他的作品《大富翁二代》无论老、中、青都有口皆碑。本作品从策划到出片用了两年的时间，必定不会让你失望。现在，进入神话的国度吧。

相　逢

却说在余杭县一个小渔村里有个孤儿：李逍遥。他的父母号称武林中的神仙侠侣，可惜从他小时就音讯全无。他由婶婶带大，在自家店中当个店小二。来往的英雄好汉见多了，李小哥也想做个除暴安良的正义游侠。可叹天不随人愿，一大早就被叫起来服侍客人。

伺候完三个苗人后来到大门口，一个醉道士向李逍遥要酒。于是小李从苗人不要的酒中拿了一壶给他喝。没想到那道士是个风尘奇人，为了还杯酒之情，他竟答应在夜半三更传授给小李剑法。解决完道士的事后，又帮婶婶去买鲜虾。一路上到处闲逛，到了菜市却发现没有虾可买。刚出菜市，就得知婶婶生了病。为了报养育之恩，李逍遥毅然踏上了去仙灵岛求药的征途（也是受了那伙苗人的骗）。

仙灵岛的迷宫并不复杂，把六座阿修罗神像击碎（罪过！罪过！），中央的小岛上自然会出现通路。到了仙灵岛（应叫落花岛才合适），李逍遥演了一场"仙女羽衣"的好戏，不想名花有刺，招来一场天雷地火的惩罚，却也赢得少女的同情，得到可以救婶婶的紫金丹。小李刚要离去，却被少女灵儿的姥姥一顿不分青红皂白地暴锤，最后被逼无奈与赵灵儿结为夫妻。这正是：仙灵岛上别洞天，池中孤莲伴月眠；一朝风雨落水面，愿君拾得惜相怜。

恩　怨

一夜无话，次日，赵灵儿悄悄送李逍遥出宫去救他婶婶。婶婶吃了小李的紫金丹就复原了，但小李却被苗人下了忘忧散而失去了在仙灵岛上的一段记忆。夜半，小李猛然想起白天酒道士的话，于是从暗道溜出了客栈。白天他还和邻居香兰有约，于是去她家吃粥，顺便帮丁伯伯请来了医生看病。再从村西头的篱笆缺口处出去，可以到达山神庙。月上中天，酒道士果然如约前来教了李逍遥一招"御剑术"，然后不知所终，真是一位风尘奇人。正是：挥剑笑，斩怒风；适意行，安心坐。渴时饮，饥时餐，醉时歌；困来时就向莎茵卧。日月长，王地阔，闲快活。

第二天清晨，李逍遥回到了客栈，自然婶婶对他又是一顿臭骂。昨天的那几位苗人也神神秘秘地带了一个大口袋回来，占用了小李的房间。嘿嘿，这下秘道派



上了用场，让我们一起探一探他们的秘密……原来口袋中正是赵灵儿，于是一场恶斗打倒了看守的苗人（可惜现在李逍遥已经不认识灵儿了）。接着，二人一起赶回仙灵岛，可叹岛上已是血流成河了。灵儿的姥姥将灵儿托咐给小李，就咽下了最后一口气。再回到客栈，又将苗人头目暴扁一顿，出一口胸中的恶气。入夜，灵儿可怜巴巴地来找李逍遥，却让婶婶给带了出去。但第二天早上，婶婶居然同意小李和灵儿一同去苗疆一探她身世的奥秘；二人相偕踏上了开往苏州的商船。这正是：不识情悉枉少年，檐下赐酒结仙缘；情难消受美人恩，仗剑江湖为红颜。

生　离

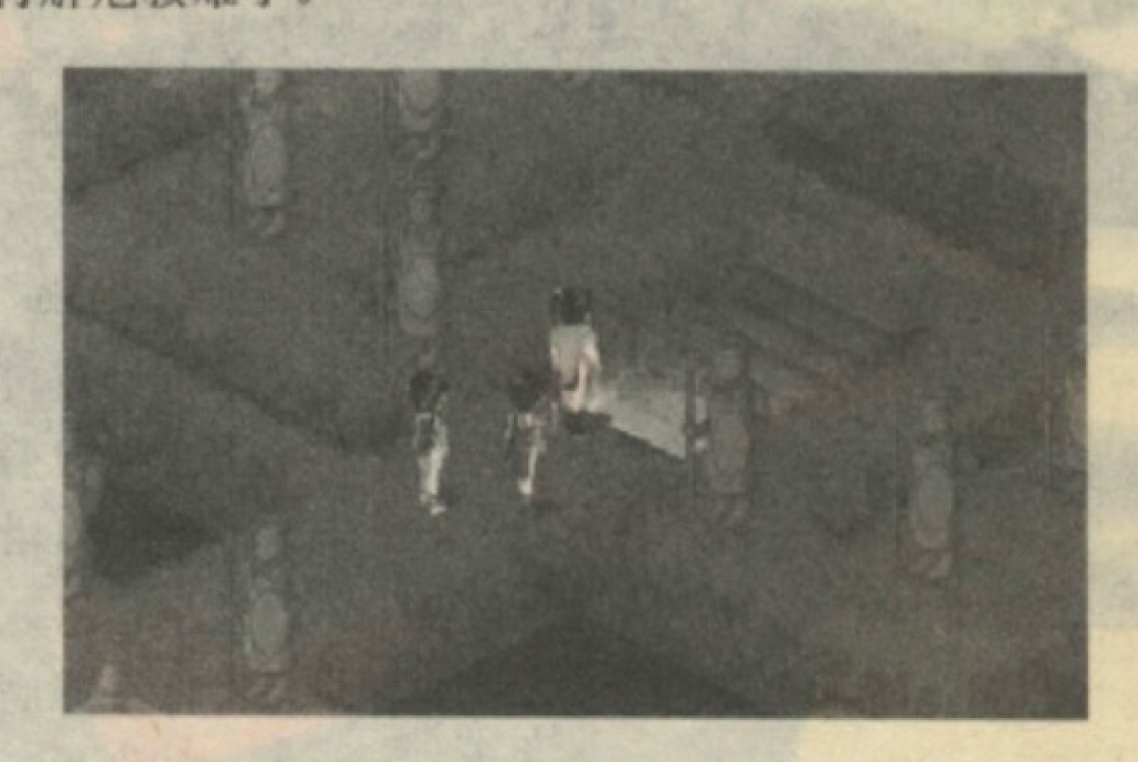
苏州城不愧是大地方，一下船就有人打打杀杀。一翻吵闹后李逍遥“结识”了林月如，被她斩了一剑却是有惊无险。进城后投宿酒店，顺手救下了一位书生——刘晋生。第二天到处闲逛，却赶上了当地首富林家比武招亲。不是冤家不聚头，林小姐正是林月如，免不了又是一场打斗。林月如口头虽然逞强，却又败在小李手下。于是李逍遥又走了桃花运，被林老爷子留下来要成亲。夜半，灵儿突然化为半人半蛇的怪物破墙而出。林月如不顾老爸的反对和李逍遥一起追了出去。正是：刁



蛮少女贵千金，比武招亲动芳心；盼能与君长相依，结伴江湖侠侣行。

堂堂苏州城，外面居然有个蛇窟。打死了其中的男蛇妖和女狐精却没发现灵儿的踪影。呜呜，难道自此竟成永别。惨、惨、惨！楚地风细，疆场沙狂。一曲寒笙未了，离恨生。

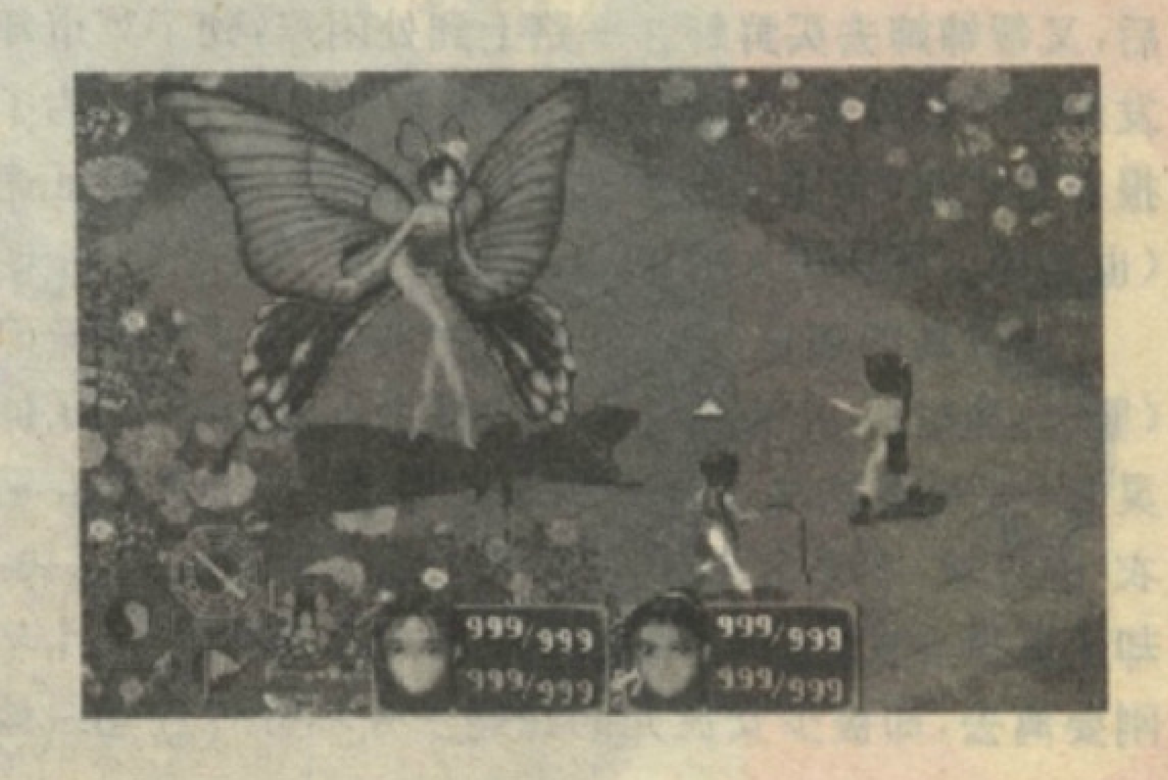
沿着山洞后的小路来到了白河村。意外地在村中韩医仙家中发现了昏迷不醒的灵儿。为了救灵儿，必须找齐六种药物，林月如和李逍遥义不容辞，分头行动（月如找人参、雪莲子、何首乌，小李找银杏子、鹿茸、鲤鱼）。银杏子可从医仙屋后的银杏树上摘取。抓鱼必须先向村中的渔翁借一副渔具，然后在村西的码头上钓取鲤鱼。捉鹿要先找到林中的捕兽器，然后放在鹿的必经处，可得到鹿茸。几种药都得到后，回到韩医仙家与月如会合。韩医仙会用它们救醒灵儿。现在，要为白河村解危救难了。



出了白河村，先向北去玉佛寺，收伏玉佛珠所化的精灵——小石头。再向东冲入乱葬岗。里面有一座将军墓，是一座多层的地下迷宫，打倒在最下层的赤鬼王后就可以解救白河村了。在这里可取得土灵珠。回到白河村后，发现医仙的女儿韩梦慈被抓到了鬼阴山，于是一行人又出发去英雄救美了。在村西北的山洞中，可找到韩梦慈，可是被看守的石长老击败（不得不败，石长老根本是金刚不坏体）。灵儿为了救众人答应跟石长老走，真是离多聚少。

寻　觅

下一站是扬州城。“十年一觉扬州梦，赢得青楼薄幸名。”杨州的繁华自是不一般。投宿客栈时，有梁上君子夜访，于是一路追杀将其打败，可是少夺回一件“紫金葫芦”。回到追丢女飞贼的地方，可见到寡妇姬三娘。姬三娘还真是个老来俏，居然气跑了林月如。李逍遥刚在城墙上找到月如，又发现姬三娘将一个包袱投入到井中。井里有许多宝贝，还有他们遗失的“紫金葫芦”。



正在查看的时候，一伙官差将两人捉走。在公堂上，李逍遥被逼迫在规定的限期内找到飞贼。哼，这口恶气如何咽得下，小李马上返回姬三娘家。在三娘家发现一条秘道。由此下去可抓住姬三娘以证明自己的清白。

出了苏州城，在山道上会发现倒毙的古董商（城中被偷的那个），从他身上取走包袱。上山后，杀死占山为王的金蟾鬼母，可以到达白苗人的客栈。在客栈，石长老为了和白苗将军盖罗娇争夺灵儿拼个你死我活，灵儿却被路过的剑圣带走。

向前去就是万城之王的京城。在京城的尚书府可找到刘晋元。他正在生病，由新婚的美丽妻子彩依照应。闲来无事，可以在京城四处逛逛。在城的东南角，沿石栏走可到一处院落，能买到多种暗器。酒店门口有乞丐向你哭诉妻子的不良，但去怡红院一了解却发现满不是那么回事。将路上得到的包袱交给商人的妻子可学会葫芦咒（难道紫金葫芦是轩辕剑中的炼妖壶?）。林月如的父亲林天南为寻找女儿也来到刘家，却无奈李逍遥，只有负气离去。这时却发现彩依行为诡异。小李为刘夫人请来道士驱魔，却惹出更大的妖气。小李他们出府找帮手，正撞上不醒常醉酒剑仙。他得知详情后开坛除妖，却又突然醉倒不醒。李逍遥和林月如自行到府后树林中探查，发现元凶是一个蜘蛛精，而蝶仙彩依为报救命之恩，以自己千年道行换来刘晋元十年性命。



唉！问世间，情是何物，直教生死相许。天南地北双飞客，老翅几回寒暑？欢乐趣，离别苦，就中更有痴儿女。君应有语，渺万里层云，千山暮雪，只影向谁去。

酒剑仙酒醉原来是元神出窍，正好赶来一剑斩了蜘蛛精，得到雷灵珠。他施展“飞仙术”带众人来到了蜀山。在这里见到剑圣，他却误认灵儿是妖魔（是妖却不是魔），将她关入锁妖塔中。原指望“仙人抚我顶，结发受长生”，李逍遥却为了这一段人妖之恋，甘冒奇险入塔救人。酒剑仙无奈之下，送了雷灵珠给小李，并传了他几招绝世武功。上得锁妖塔，从上向下一直打到塔底，将守塔的镇狱明王击败（他可是神啊!）；救下灵儿，小李也在此时恢复了失去的那段记忆。在锁灵儿的剑



柱不远处可发现一个漩涡，跳下去，将支撑塔的七根剑柱毁去，就可以出塔了。

死 别

在剑柱被毁时锁妖塔也倒塌了。月如为了救小李和灵儿被碎砖压死，李逍遥和灵儿却让懊悔的剑圣救到云南大理城外白苗圣姑隐居处。圣姑发现灵儿已有身孕，要小李去找凤凰蛋和麒麟角为灵儿安胎。在房子的右边采两支香蕉送给神木上的猴儿，可以上到树顶。那金翅凤凰很好修理，打败它可以得到风灵珠。好不容易要得到蛋了，却被半路上杀出来的苗女阿奴夺走。为了得到凤凰蛋，只有同她一起去寻宝。可惜宝虽有不少，却没有她想要的水灵珠。在神木树旁还有一片桃林，使用风灵珠可以进入一探其奥秘。回到圣姑居处后才知道阿奴是白苗头领的女儿，又和她一起去大理城取麒麟角。正是：如花苗女鬼精灵，喜逢君子初尝情；落花有意结连理，伴月愿做一颗星。

进了大理城，到麒麟洞口，骗走守卫可以入洞。洞中的火麒麟倒是个和善的老人，不但给了他的角还有火灵珠。出洞后来到城中的神殿祭拜，却被吸入了巫后（灵儿的母亲）神像中，回到了十年前的过去。十年前，南绍黑苗王在拜月教主的威逼下要杀巫后娘娘。李逍遥通过石长老取回了娘娘的天蛇杖，救娘娘出困。但拜



月教主却放出不死的水魔兽追杀，逼得娘娘和它同归于尽。



李逍遥万幸脱困，却被金翅凤凰送回故乡余杭县。在余杭县救了少时的灵儿和她姥姥，也见到了当年的水月宫主。水月宫主告诉李逍遥要想回到现世中，必须满足自己的心愿才行。在山神庙西面可以见到少时的自己，用一把木剑换得了爸妈交给小李的水灵珠。于是，一阵天旋地转，李逍遥又回到了现实。

煞尾

回到神殿后，和阿奴一起到圣姑家中，刚好赶上灵儿临产，得神药之助顺利地生下一个女婴。圣姑又让小李去试炼窟为她捉36只傀儡虫。在试炼窟不用仔细走遍，捉够虫子回来即可。数日后，灵儿身体恢复，与李逍遥一同出发，这时可以再去试炼洞。在洞的最下层可以找到女娲神的遗迹，学会土、水、风、火、雷五种神术。这时大理城外黑、白两族由于久旱无雨正为水源而大打出手。三人进入大理城的神殿，巫后娘娘会显灵将自己的衣钵传给灵儿。来到神殿后的神坛，将刚得到的圣灵珠放入石碑中，再将五个神珠放入凸起的祭台中，灵儿就可以施法求雨了。

久旱逢甘雨，两族的争斗都停了下来。正当欢庆之时，拜月教主又派地魔兽来捣乱，于是一行人追杀入地道，一直来到了黑苗族的宫殿。在这里，李逍遥等人与拜月教主展开了一场世纪之战。最后拜月教主不敌众人与水魔兽合体，而灵儿飞上天际与其同归于尽。

细看此攻略，有许多处写得不很详细。笔者认为，写攻略只是为了帮玩家突破难点，没有必要事无巨细地都写出来。《仙剑奇侠传》这部游戏实是一部世纪之作，不光是打打杀杀，而将缠绵浪漫的爱恨情仇都溶入了游戏中。其中的对白时而逗得人捧腹大笑，时而又催人泪下。这个游戏的风格也很独特，给人以一种柔和的感觉，结尾设计得更是别出心裁。正象姚先生说的，这个游戏除了给人新奇的感觉之外，应该还有另一种想法：当玩家玩这个游戏时，心里隐隐觉得——这正是我期待很久想得到的！

（上接42页）
放此蛋来到White Arch。

White Arch 塔

当Eloi安放“命运之蛋”以后，可得到第五块石碑。从Eloi口中可知：要找到所有恐龙的祖先必须有“岁月之根”（在Cantura大陆的Dina处可得）。当吃掉“岁月之根”以后，王子的灵魂会来到恐龙的祖先处。让它看一下王子的石碑，它会告诉王子六块石碑的秘密（你现在必须拥有五块石碑，而敌人有第六块）。还魂，大家一起前往Moorkus的巢穴。

Lair of Moorkus

一行人来到Moorkus的巢穴，但是只有王子一人进洞战斗（大家在洞外等候）。进洞后先不要急于找Moorkus决斗，没有第六块石碑只有Game Over。走到高台右边拿到第六块石碑，汇聚成六面体。当王子小心翼翼地走上高台，Moorkus嚣张了一下之后，它原形毕露，原来是一只大耗子。救出Mungo，怀着胜利的喜悦走出洞穴。

天下属谁？

大家来到White Arch，一致推选王子打开“命运之蛋”，使大家惊奇的是蛋是空的，这可能预示着将来是人类主宰天下，而并非恐龙……



楚留香传奇之血海飘香

山东·郑剑

一、游戏简介

《楚留香传奇之血海飘香》是台湾第三波文化事业公司于1995年出品的一部大型RPG游戏，是该公司推出的古龙作品系列之一。

全部游戏约占硬盘空间14M，人物形象逼真清晰，场景画面真实流畅。情节衔接处理也不错。但打斗情节的设计和画面处理上显得有些不足。游戏支持声效卡(SB与ADLIB)，但如果只有PC喇叭，就只能无声畅游了。

游戏全程使用鼠标控制，没有鼠标的玩家只有遗憾了。人物行动、对话、拿取使用物品时只需用香帅随身携带的褶扇一指即可左右卷动；右下方为选项，均用小图块表示(从左到右依次为：重新开始、读取进度、存储进度、对话速度、行进速度、音效控制、音乐控制、退出游戏)；打斗状态的控制方法是：进入战斗后，先选择一防御招式，待打斗画面出现后，再单击攻击按钮，选择一项攻击招式，完成一个回合。

二、游戏背景及攻略

话说盗帅楚留香与苏蓉蓉共乘一艘小舟在海中游荡。远处漂来四具尸体。打捞上来一看，认得他们分别是朱砂掌门西门千、南海掌门灵鹫子、天星掌门左又诤与“沙漠之王”札木合。四具尸体均全身肿胀，却无利器伤痕，显然为中毒而死。四位武林顶尖高手同时被人毒害，实在令人感到不可思议。可凶手是谁呢？为解开这桩奇案，楚留香与苏蓉蓉商定，将四具尸体藏匿起来，然后分头进行调查。

等船靠岸后，楚留香飞身跃上岸来，正待举步，突然想到，此等机密调查，不可轻易抛头露面，须乔装改扮一番方可。于是回到船上内室，找出三套面具，转眼间，香帅摇身变为大侠张啸林。又从橱中拿了银票、弹珠、碎银，方回到岸上。

“张大侠”进入济南城，匆匆搜寻一遍，便来到城中客栈，租下一间客房(在客房中发现一支蜡烛)，下楼先来个酒足饭饱。不想，恰恰听到一旁二人边吃边言道，快意堂中正进行一场豪赌，由朱砂帮总管冷秋魂亲自主理。“张大侠”不禁赌性大发，不顾饥饿，问明情况便直奔快意堂。一局豪赌，冷公子见来者气宇不凡，邀请内室相见。“张啸林”对冷总管大施其拿手好戏，谎称有一件三百万银两的买卖，但需请出冷之师傅杀手书生西门千。利诱之下冷才说出其师不知去向，只在师叔杨松处留下一封信的真相。冷带张去其师叔居处取信，不料杨松已遭“五鬼分尸”暗算，横尸床头，那封信也遍寻无踪。失望之余，心里暗暗叹服对手计划之周密，实在令人无法测防。进入西门千的居室，也无收获，唯觉墙上的美人半身画像令人生疑。离开时，冷总管赠送一块快意堂的令牌，从此以后楚留香可自由进出朱

砂帮。带着满腹的疑团，楚留香来到大明湖畔。途中，遇到一乞丐在路旁行乞，猜想可能是丐帮中人，赏赐一些碎银后，得到的回赠是一个小包，内有铃铛和一段铜丝。在湖边得知一个钓鱼小童的猫不见了，这对号称"盗帅"的楚留香简直易如反掌，很快就在城北的一棵大树上用铃铛把猫骗了下来。小童特赠送鱼钩以示感谢。转来转去还是一点头绪都没有，不如回去休息一下吧。不过，那幅可疑的美人像应该先搞到手（这太容易了，有了令牌，自然通行无阻！）

回到客栈，见冷总管已派人保护自己的房间，不觉心中偷笑。阔步迈进房门，却没想到房内有人，与之撞了个满怀。楚留香三下五除二将



此"贼"擒下一看，却是天星帮的三公主沈珊姑。香帅立刻想起此前面见冷公子时得知天星帮已在济南落脚，就住在此客栈东边，便将沈交与朱砂帮审问。楚留香捡起沈的柳叶刀，来到天星帮探问消息。轻松打败守门的"中原一点红"，可天星帮内一无所获，只得去快意堂看看审问沈珊姑的情况如何。沈说出天星掌门左又铮也是得到一封信后不知去向。楚留香顿时心生一计，对天星帮二师兄立地手宋刚提出用沈珊姑交换那封信。宋刚正待启齿，突然，一道剑光袭来，宋刚竟束手暴毙。香帅一直追到大明湖畔，谁知忍者剑士已消失得无影无踪。

又断了一条线索。那神秘的对手究竟是谁呢？正待离开，一点红又来挑战，只得再次把他打得落荒而逃。大明湖碧波粼粼，荷叶飘香，楚留香却无心与无花大师对坐抚琴，谈经论佛。回到快意堂后，冷秋魂告之沈珊姑已被放走。当听到南海天鹰子也来济南城时，楚留香不禁心中一凛，立刻想起四具尸首中的灵鹫子，急速赶回客栈。用铜丝撬开门锁，不幸还是晚了一步，天鹰子已被人一剑穿心而死。所幸的是在桌上找到了一页纸笺，落款署名为"秋灵素"。出门时（别忘了带上打火石）偶然听到沈珊姑对门人言及画像之事，想起那幅西门千室中的美女画像——对，先暗地跟住她再说！一路跟踪到城北郊一间土屋前（途中竟然耍此类小儿把戏，未免也太小看楚某了！），恰好窥见沈正在武力威逼一老者，不由得怒气上冲，挺身而出赶走沈珊姑。孙老画师看了画像后，无法相信亲手绘制的秋灵素像竟致如此之多无辜惨死，告诉楚留香去乌衣庵找素心大师（盗帅嬉性又盛，顺手偷走一尊佛像）。

在路边小童所指的"庙"里，"素心大师"却道"秋灵素已死，不必再言"。香师只得悻悻而归。幸得一卖佛珠的老太指点，刚才所去乃是桃花庵，想那"素心"必是假冒无疑！（香帅聪明一世，却差点上当。快乖乖地买串佛珠以示感谢吧！）楚留香立刻返回桃花庵，那假素心已逃之夭夭，只找到一本佛经。楚留香只好一路马不停蹄赶到城南乌



衣庵，庙门倒是大开着，可喊破了嗓子也没人应声。怎么办？用上绝技"弹指神功"吧！还好，有人出来了（怎么是个疯子尼姑?）。香帅说明来意，奉上佛珠求见素心大师。刚要走进内室，只听"嘎"的一声，刹时暗箭齐飞，楚留香施出绝世轻功飞身躲过，小尼姑一声未吭，便中暗箭身亡（可怜人死还是满目的迷惘和不解）。看来，对手已经想置楚留香于死地了，此处是非之地，还是快快离开为妙！

程三和李四又来客栈喝酒了。见到楚留香便告之一黑衣少年正大闹快意堂。见到此人面貌，立刻猜到他就是札木合之子黑珍珠——第四条线索上的人物终于也出现了。楚留香施展赌技赢得黑珍珠之父留下的信，正要拆阅，谁知半路上杀出个程咬金，"中原一点红"第三次败在香帅手下后竟恼羞成怒，挥剑将信削为齑粉。香帅又气恼又失望，却无可奈何。回客栈吧——对了，那边是谁？近前一看，原来是丐帮长老"白玉魔"。据说此人一向胡作非为，曾被前帮主任慈逐出帮外，最近又得到新任帮主南宫灵的宠信——去打探点消息吧。寒喧一番后，"白玉魔"



说出画像上的"秋灵素"乃是任慈的妻子，真名叫叶淑贞。看来此事跟丐帮决脱不了干系。黑珍珠会不会去丐帮寻仇呢？他怎是南宫灵的对手？心念至此，楚留香迅速启程赶往丐帮总舵。

奇怪，偌大的丐帮，怎么会一个人也没有呢？其中必有蹊跷。从仁义堂绕进天牢，打开牢门（什么，机关怎么开？眼神也太不济了，出去看看，丐帮大门口就写着呢），黑珍珠果然被关在里面。黑珍珠说起此次寻父的原委，并告诉楚留香那封信的内容。"解铃还需系铃人"，楚留香决定找到"秋灵素"当面问个清楚。丐帮香堂中，楚留香软硬兼施，南宫灵被迫带路。香帅安排黑珍珠在大明湖等苏姑娘后，便随同南宫灵走进一条山间小路。在木桥边，一武士自称"天枫十四郎"，挡住去路。不得已，楚留香施展拳脚将之打退，终于见到隐居的任慈之妻。出乎意料，秋灵素对他们并不欢迎，竟矢口否认书信之事。难道此事将永远是个谜了吗？

赶回大明湖后，黑珍珠竟说苏姑娘已被人暗算。香帅闻之，伤心欲绝。"明湖浪去玉人流，举杯消愁愁更愁；水边钓翁怎识情，此恨长系一扁舟。"（突然有感而作，诸位玩家切勿见笑）。风雨亭边的渔翁除去化装，赫然便是苏蓉蓉！楚留香突然之间大悲大喜，不知所云。楚、苏二人互相讲述调查的情况，苏去神水宫的调查也无多大进展。不过分析秋灵素所言，觉得破绽颇多，极可能因南宫灵在侧不便直言。楚留香决定单独去面见叶淑贞。事不宜迟，速速动身（临行，苏蓉蓉送给一包迷药，以备不时之需）！

南宫灵与无花大师正在丐帮院内痛饮。楚留香巧施迷药，将二人迷倒，摘下南宫灵身上的打狗棒，抄近路直奔秋灵素居室。秋灵素却不在室内，打开后门机关，看到"白玉魔"正欲将任夫人推下悬崖。香帅飞身赶到救下任夫人。



任夫人断断续续地讲述了一段旧事：十四年前，一东瀛武士"天枫十四郎"找到任慈决斗，但因此前已受重伤，终不敌任慈一掌不治而死。临死托孤任慈，就是现在帮主南宫灵。南宫狼子野心，用天一神水毒死了任慈，夺得帮主之位。秋灵素孤独无助，发信求援，不料收信人竟一一被害……。说完，秋灵素便跳下悬崖。

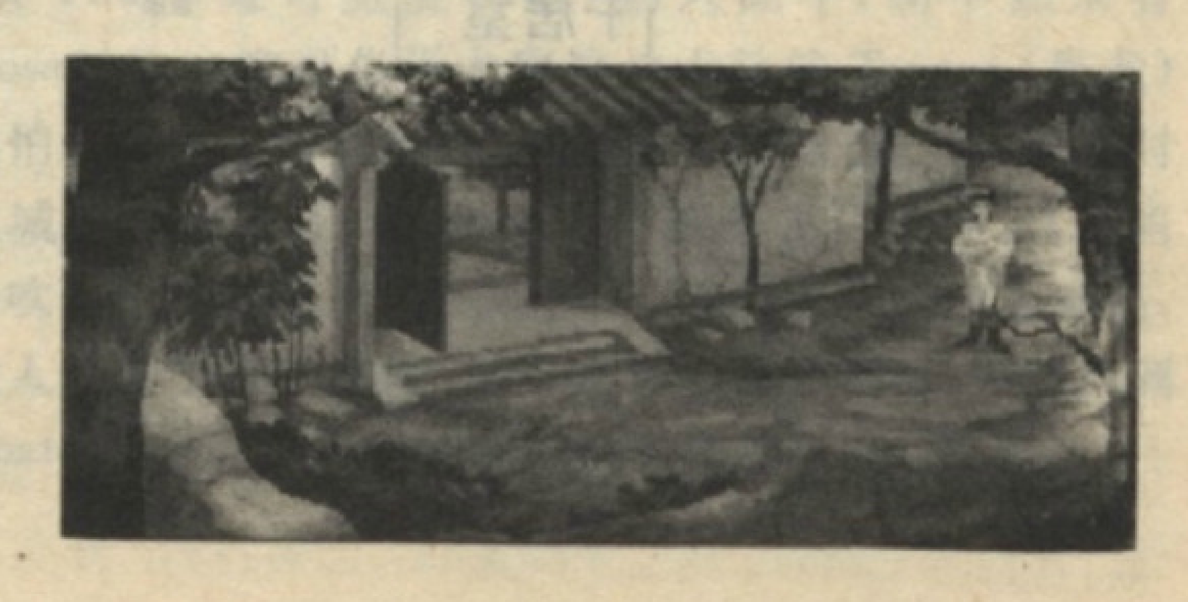
楚留香找到南宫灵，劝他放下屠刀，立地成佛。可南宫灵已鬼迷心窍，不听劝阻，并暗地抓到苏蓉蓉相要胁。楚留香怒不可遏，一场混战直打得天动地摇。南宫灵不敌，带楚留香来到一条船上，告诉楚留香，所有这一切，都是由一个人策划的。"他"就是南宫灵的嫡亲哥哥。南宫灵饮下一杯酒后，突然口眼流血全身肿胀而亡（又是天一神水，南宫灵至死也不会相信，他的嫡亲哥哥竟也同样下毒害他）。南宫灵死了，可那个神秘的"他"是谁呢？

为彻底查清内幕，楚留香告别心上人，孤身一人前往莆田少林寺。走进寺门（须先在路边店购得茶叶），径直前行，大雄宝殿内庄严肃穆，却空无一人，顿觉寒风飒飒，危机四伏。经过一番寻查，发现如来宝座下有道暗门，机关在右偏殿内。只有打败侍卫灰眉神僧，才能打开机关。香帅打得性起，索性连左偏殿玄通神僧一起收拾掉，竟意外得到一串佛珠（也是过暗道的法宝）。"不人虎穴，焉得虎子"，楚留香浑然不顾四伏的危险，通过了一道道暗门（最后一关的密码吗？我悄悄告诉你，知道易经的"节"卦怎么写吗），终于见到方丈天峰大师。面对此情此境，楚留香突然一切都明白了——"天峰大师，这茶不能喝！我另外准备了好茶叶！"——那个神秘的"他"、南宫灵的嫡亲哥哥、杀死诸多高手、一手制造这桩疑案的凶手就在眼前……

诸位玩家，您也想知道结果吗？不妨亲自体验一次扮演"盗帅"的滋味！

三、注意事项：

1. 打斗画面出现后，应迅速按动攻击按钮（宝剑图案），超时不按，此回合自动结束，结果是白白挨打却无法还手。

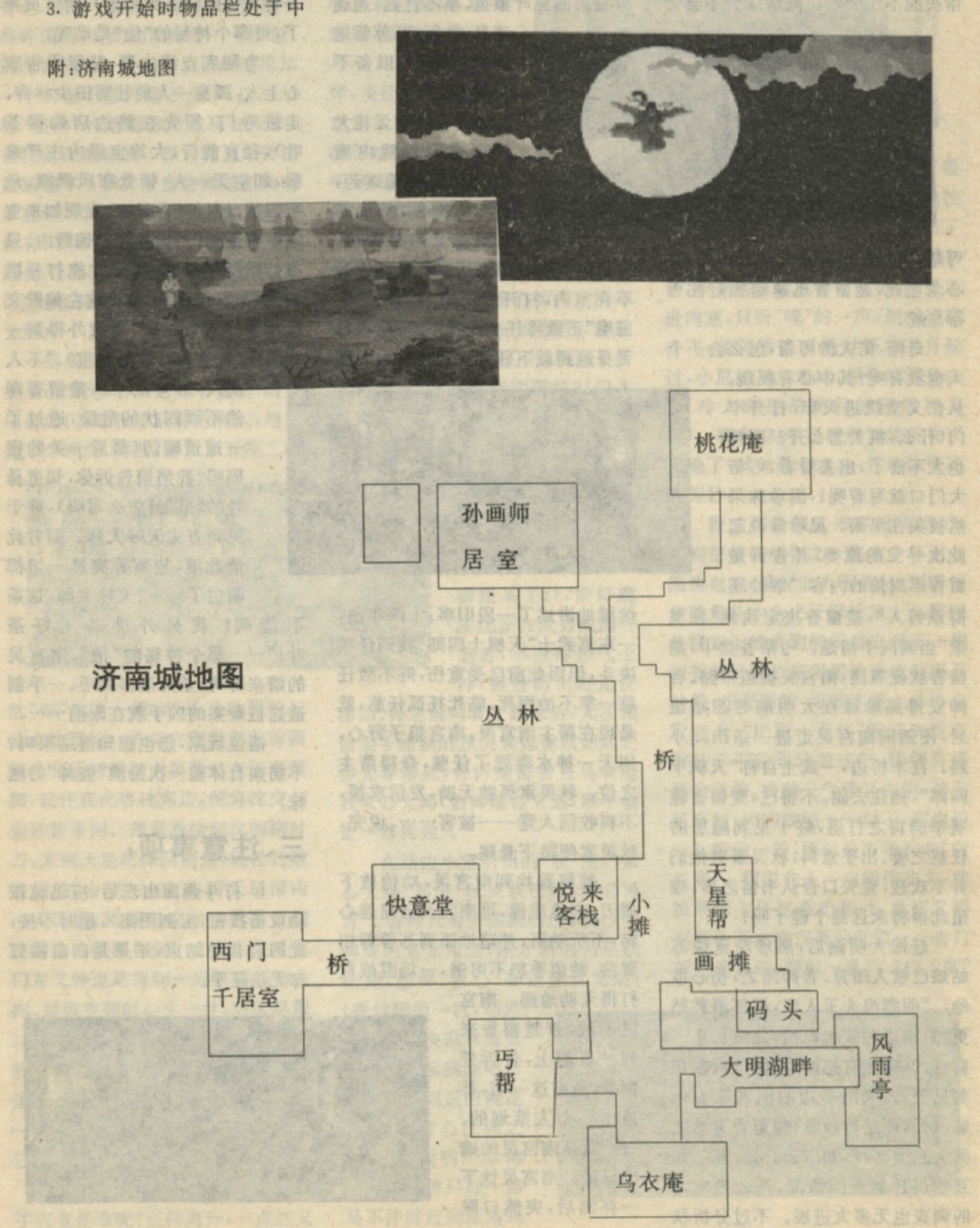


2. 与武力较强的劲敌交手前应先存储进度，以免失误。

3. 游戏开始时物品栏处于中间位置，这样自动加入的物品往往看不到，应卷动到最左侧为好。

4. 使用物品时不要离使用对象太近，否则物品会不起作用。

附：济南城地图



失落的伊甸

谢钧



该游戏由 VIRGIN 和 CRYO 公司 1995 年联合出品。游戏在独特的音乐衬托下具有浓厚的史前原始气息。全三维场景一切都无比真实，每一个动作几乎都会有相应的三维动画，开头长达五分钟动画不次于美国影片"侏罗纪公园"。全程语音（二十多位专业演员配音），三种语言字幕（英语、西班牙语、意大利语），并可记录长达三十个的对话录像帮助你寻找游戏线索。游戏是一张高达 450M 的光盘，仅占用硬盘空间 67K。

史前时代，人类和恐龙一起生活在安静、和谐的大地上。但是邪恶的 Moorkus Rex 却妄想统治大地，它率领 Tyrann（暴龙）大肆屠杀无辜的人类和善良的恐龙，世界处在一片恐怖和黑暗之中……。一个又一个的村庄消失了，不久它们将要攻打到 Mo 城堡。故事从这里开始……，而你就是王子 Adam！

Citadel of Mo

王子一开始身处在 Mo 城堡的大厅中，守卫 Thugg（拿巨斧）告诉王子国王有事召见。国王和 Eloi（翼龙）告诉了王子许多事。当国王介绍完壁雕上祖先的事迹以后，来到自己的房间。Eloi 私下告诉王子，Dina（小母恐龙）有话对你说，并给王子一块小石头（Small Stone）。出右边通道见到 Dina，她带王子到山洞去见她祖父 Tau（老恐龙）。Tau 给王子一个贝壳（从中可得到 Game 的在线帮助），并可在山洞中拿到一把小刀，这时 Tau 便死去了。回到 Mo 城堡，来到祖先的墓地，Monk（老者）会给王子一块避邪物（Talisman）作为王子成年的礼物。把它送给 Dina，她会得到勇气跟着王子到左边房间见刽子手，这时 Dina 可听懂刽子手的讲话。刽子手会给王子一颗牙，用此牙可打开祖先墓地的秘密通道，并可消除秘密通道中的骷髅。在秘道中可得到棱镜，这时 Dina 会解说壁画，并可得到一支笛子。出秘道把棱镜放入桌上的白色石碑中，可得到六块石碑中的第一块（当六块石碑汇聚在一起就可打败邪恶的 Moorkus Rex）。大家一同说服了国王，让王子帮助大家一起拯救世界，击败魔王。国王让他最出色的战士 Thugg 保护王子。在城堡大厅与 Thugg 对话，他可加入队伍，大家一起踏上了拯救世界的征程。



Chamaar 大陆

经过长途跋涉，大家终于来到 Chamaar 大陆，这里一片寂静，显然大家都还处于高度戒备状态。这时 Mungo（小公恐龙）加入队伍，大家在大地上寻找。森林中可找到蘑菇和带蛋的鸟巢（鸟蛋给 Thugg 吃，鸟巢另有它用），在找到猿人后，Chong 加入队伍。把苹果（从 Thugg 处可重复得到）扔入湖中，湖中如果有 Mosasaurus，它可告诉大家这块大陆的 Tyrann（暴龙）惧怕暴风眼。当找到 Brontosaurus（它们是当年祖先时代城堡的建造者）时，用无毒的蘑菇表示友好，再用笛子吹一段引起它们记忆的曲子，它们就答应建盖城堡。猿人们为了表示感谢，送给王子一块月亮石。只要找到 Apatosaurus，它们就可答应载大家到 Uluru 大陆。

Uluru 大陆

先找到当地人 Ulan 和 Brontosaurus，建盖城堡。Ulan 会送给王子第二块石碑做为报酬。在大陆左上角山洞可找到太阳石。

Koto 大陆

此大陆没有 Velociraptors 的帮助 Kobu 不会加入队伍，而没有 Kobu，Brontosaurus 不会建盖城堡。回到 Uluru 大陆找到 Ulan，从他口中可知：Keeper 处可得到消息（Keeper 在大陆的右上角）。Keeper 告诉王子 Velociraptors 特别喜爱黄金（在湖边可得到），并答应只要找到三件它们祖先的面具，即可回报三件力量武器。（先得到暴风眼）再回到 Koto 大陆，把黄金交给 Velociraptors，于是 Kobu 加入队伍，并且送给王子一块面具做为报酬。Brontosaurus 开始建盖城堡。

奔波(1)

回到 Uluru 大陆把面具交给 Keeper 可得到云火（Koto 大陆使用）。回到 Chamaar 大陆，给出暴风眼。大家商量后，到 Narrim（老恐龙）的山洞，把小刀交给 Narrim 观看一下，证明身份，它会告诉大家一条秘密小路，并载大家到 Tamara 大陆。

Tamara 大陆

在战斗中 Mungo 失踪，出路毁坏，被困于此。搜寻大陆，找到 Tahloomi、Fugg 和 Brontosaurus 建盖城堡，Fugg 会送给王子一袋泥土。大家商量时，Tahloomi 说要是有出路之石就可以逃脱，只可惜自己给丢失了。这时王子想到 Eloi 曾经给过自己一块类似的石头，只要把小石头（Small Stone）交给 Tahloomi，大家就可以从水路逃脱，来到 Cantura 大陆。

Cantura 大陆

这时焦急的 Dina 不顾大家的反对去寻找 Mungo，而 Tahloomi 拿下了面具变为金发美女 Eve。在大陆的左上角找到 Cabuka（当地人），它们挟持了 Eve，要求见 Dina，大家在 Tamara 大陆的湖边找到了 Dina，这时 Dina 仍然执迷不悔。察看第一快石碑，Dina 看到 Mungo 的确死去，于是 Dina 加入队伍。Eloi 找到其它的翼龙，它们愿意载大家到任意地方。于是大家有了“飞机”。再回到 Cantura 大陆，Dina 自愿以自己换回 Eve。找到 Brontosaurus 交给城堡。再去见 Dina，得到一块面具，在回答 Cabuka 的三个问题（1. 太阳石；2. 月亮石；3. 泥土）之后可得到三块石碑。

奔波(2)

回到 Uluru 交换面具，得到“旋风眼”（Cantura 大陆使用），如果使用了第一个力量武器，可得到第二个，“实与虚”（Tamara 大陆使用）。“天锤”（Uluru 大陆使用）。当所有五个大陆的城堡都建成之后，噩耗传来——国王死去了。

安葬国王

大家怀着沉重的心情回到了 Mo 城堡。在国王的棺木前面可得到号角。因为历代祖先的遗体都必须制作成木乃伊安放在 Mo 城堡的墓地中，而只有 Embalmers 岛可以制作木乃伊，所以大家来到 Embalmers 岛，和女巫对话才知道必须有一人作为“陪葬”才能顺利完成制作。大家商量后，都觉得自己最不适合，所以又回到 Mo 城堡，把号角交给刽子手，骗得他加入队伍，再到 Embalmers。刽子手有口说不出（舌头早年被割），大家推选他，于是制作完成（之后可得到一面具）。安放好国王遗体，大家先往 Shandovra 大陆。

Shandovra 大陆

找到 Shazia（原来她就是失踪多年的公主），可看到 Mashaar 金剑（国王信物）。在找到 Brontosaurus 建盖城堡之后，可得到金剑。带金剑到 Embalmers 岛，可得到三件乐器（必须分配给不同的人同时使用），演奏它们可赶走暴龙。在 Uluru 大陆交换面具得到力量武器“河风”（Shandovra 大陆使用），演奏乐器赶走暴龙之

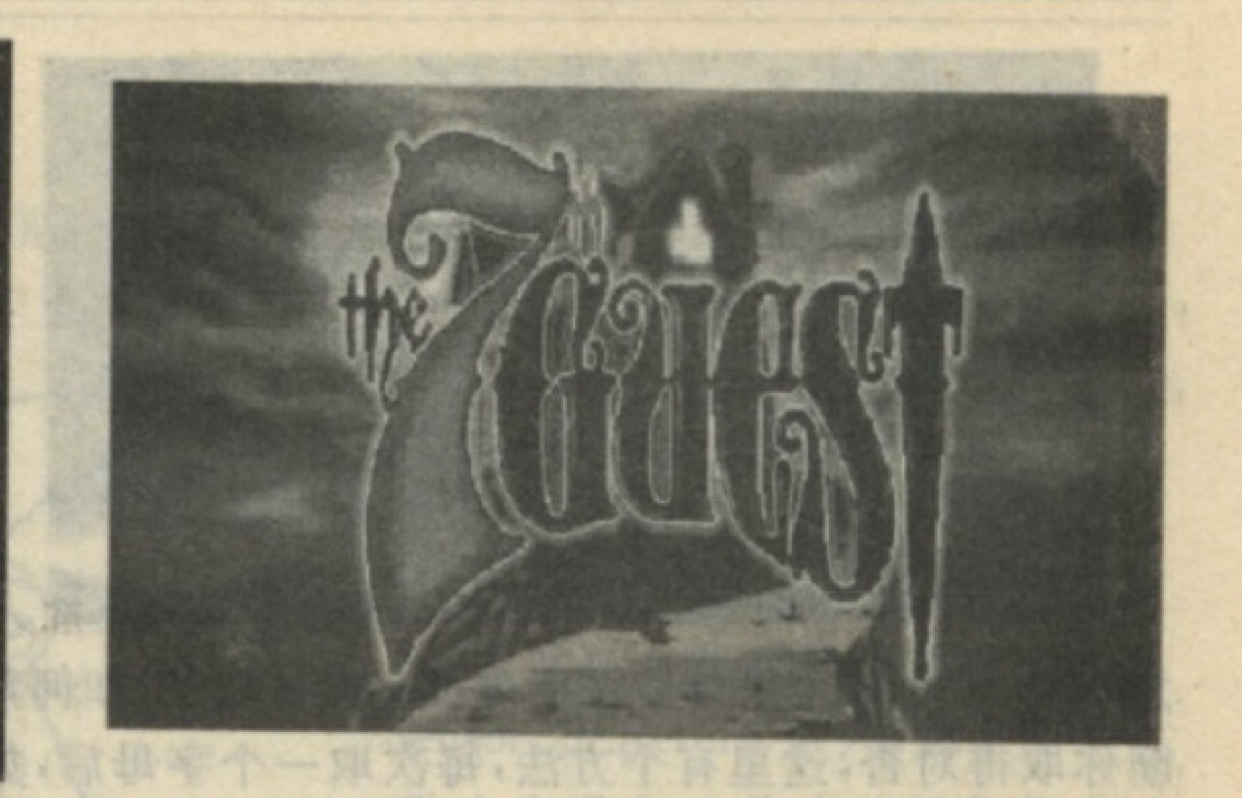


后，可拾到第四块石碑。察看城堡的建盖情况，从公主的口中可知金剑的秘密。大家赶回 Mo 城堡，用金剑刺向壁画上的 Moorkus Rex 的雕像，进入暗道。按照公主的提示可找到“命运之蛋”，把蛋交给 Eloi，大家为了安

（下转 36 页）

第七位访客

大山骑士



午夜，找了一支流利的笔，坐在桌前，我开始写本文。经历了一个月的思索，这部由 VIRGIN 公司在 1994 年出品的 GAME：“第七位访客”（THE 7TH GUEST）终于被我玩爆了。这些日子里，它那动人的语音，逼真的音效，流畅的动画无一不让我痴醉，而且这也是我玩的最艰巨的一个 AVG GAME，毕竟它是全程英文语音，对我来说是捧着《牛津英汉字典》渡过这一个月的。

本世纪 30 年代。一位举止古怪、思维奇特的玩具商史达弗（Stauf）建造了一座城堡，并以他的名字命名。一天夜里，他邀请了六位客人来古堡做客，然而连他一起，这七个人至今杳无音讯。古堡屹立在山巅半个多世纪了……史达弗为何邀请客人去古堡？古堡中有何奥秘？解出二十四道谜，你就知道了。

在游戏中，你只需移动鼠标就可以操作了，骷髅手指示你可向前通行；鼓动大脑的骷髅手会告诉你谜题的所在；面具是觅鬼魂正在表演往事；抖动的牙表示这儿有个发现。鼠标移到屏幕项端，会有游戏系统菜单出现；在解谜途中，可通过移动一颗眼珠来进行选择。

谜一　蛋糕

古堡中楼梯左边的两扇门中，桌上摆了许多蛋糕，您应每次拿走五块，并让它们是相连的，包括两个骷髅头、两块墓碑和一块空格。切开所有的蛋糕拿走即可。

谜二　蜘蛛

回到大厅，前往彩色玻璃窗前，这里有八只蜘蛛，您应让这八只蜘蛛移动到八角星的八个顶点上，只要把蜘蛛移到刚才那个蜘蛛离开的地方即可。

谜三　字母

来到厨房，打开厨柜，这里有三十三个英文字母，把它们拼出一句话即可。即：SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYDT.（害羞的吉普塞人秘密而又活泼地在我的地窖中约会）。



谜四　铁匣

进入厨房内的地窖，这儿有一处铁匣挡住了去路，移动铁匣，让两块有缺口的闸移动到空位处，形成一个圆形的入口即可。

谜五　迷宫

这是一个庞大而又曲折的迷宫，但记住这一点你一定会走出去的：遇到转弯就向左转，没法向左转时，你就朝前走。

谜六　棺材

在迷宫里有九个棺材，打开它们的盖子，然后盖上位于四个角的四个棺材的盖子，再盖上中间的那个棺材的盖子即可。

谜七　望远镜

重新打开第一个棺材，这样你就可以到图书室了。图书室中摆有一台天文望运镜，通过望远镜你可以看到一个星球，把星球表面的英文字母连成句子即可。注



意：每次取了某个字母后该字母就不能再取了。如何判断你取得对否，这里有个方法，每次取一个字母后，如果取对了，会出现一条线把它和前一个字母连起来。

谜八　字母(二)

上楼后，进入左边第一间房间，在床上摆着一个字母盘，从箭头开始，每走一步都要跳过三或五格；每个字母间必须隔着一颗星星。最后串成这句话即可：THE SKY IS RUDDY YOUR FATE IS BLOODY.(天空微红，你的前途上有血战。)

谜九　皇后

走到二楼右边的尽头，这儿有一张台球柜和一个棋盘，你应安置好八位皇后，避免它们互吃即可。"八皇后"可是世界著名数学题之一哦，解法多样，试试吧！

谜十　皇帝

进入二楼左边第一间房间对面的房子，这儿有一个 4×5 的棋盘，你只需用皇帝的步法，让它们对调位置即可。国际象棋你会下吧？

谜十一　心脏

进入谜九的隔壁，这里有一个开关和一颗心脏，你应将开关的方向调转，让心脏的血流到底即可。

谜十二、十三　金币

在二楼左边的第二间房里，你将金币一笔画完就可以了。一笔画，你小时候应该玩过的。

谜十四：地板

进入二楼左边的第三间房，在这里你依然要应用一笔画的功夫，一笔从入口走到出口，你应尽量多踩些地板，踩了 2/3 左右就可以了。

谜十五　实验室

在上一间房间的右边是一间实验室，在屋内的显微镜里你可以找到谜题，这是一个繁殖的棋类游戏，试一下你就明白如何搞定它了。

谜十六　图案

在二楼另一端的尽头是一幅拼图，拼完图即可。

谜十七　字母(三)

在左手的抽屉里有一个 3×3 的字母板，把英文字母拼成三个词即可，它们是：GET、BOY、TAD。

谜十八　马

在谜十右边的房里也有一个棋盘，解法和谜十的解法大致相同，只不过这次对调棋子时，你应走马步。

谜十九、二十　扑克

在谜十一对面的房间里，你把扑克一笔画完即可。老美可真逗，一笔画屡次出现，这难道是给幼儿园孩子们玩的 GAME 吗？

谜二十一　画

回到一楼，在楼梯那儿多了副牙，点一下牙，你就可以进入画室。在这里，主人的画被下了诅咒，将它恢复原状即可解除咒语。

谜二十二　钢琴

看看画室中的那幅钢琴画，你就可以进入另一间房间——钢琴室。这时，电脑会弹琴给你听，重复一遍，直到重复到十八次即可。

谜二十三　刀

上二楼，进入二楼左边第二间房子对面的房间。在门上插满了刀，你应一把一把地拔出所有的刀。注意：拔一把隔一把再拔，如此反复直至所有的刀全拔出即可。

谜二十四　窗户

在二楼找到两扇一样的窗户，沿着它爬吧，这样二十四道谜全解开了。

结局，你就自己看动画吧，我实在不想让你不劳而获了！如果实在有谜题解不开，可以去图书室。那里有一本书会提示你答案，当你为一道题连续使用它三遍时，这道题就会自动解开(之前你必须有所尝试)。但如果过多地依靠它，会对游戏的结局产生影响。



侏罗纪公园 JURASSIC PARK

钟以山

一、前言

电影侏罗纪公园自放映以来，赞誉不断，不仅口碑极好，获奖很多，票房收入也鼎盛一时，Ocean 公司抓紧时间赶制出的这款 PC 版侏罗纪公园，和电影情节一样让人兴奋，您一玩便知！

本游戏约 5.5M，要求 386 或以上机种，至少 4 兆内存，并且有 EMS。

二、导玩

商场里有导购小姐，现在我也客串一把导玩先生。在公园内（2D 画面），用↑、↓、→、←移动；ESC 进入系统功能；空格开火；回车进入传送器功能；按 I 可以切换手中物品、武器。在室内（3D 画面）用↑、↓前后移动；→、←控制转身；I、V 控制左、右平行移动；空格开火；按 1、2 向上、下看；按 3 则为平视；按 M 会出现已知区地图。

三、各关攻略

第 一 关

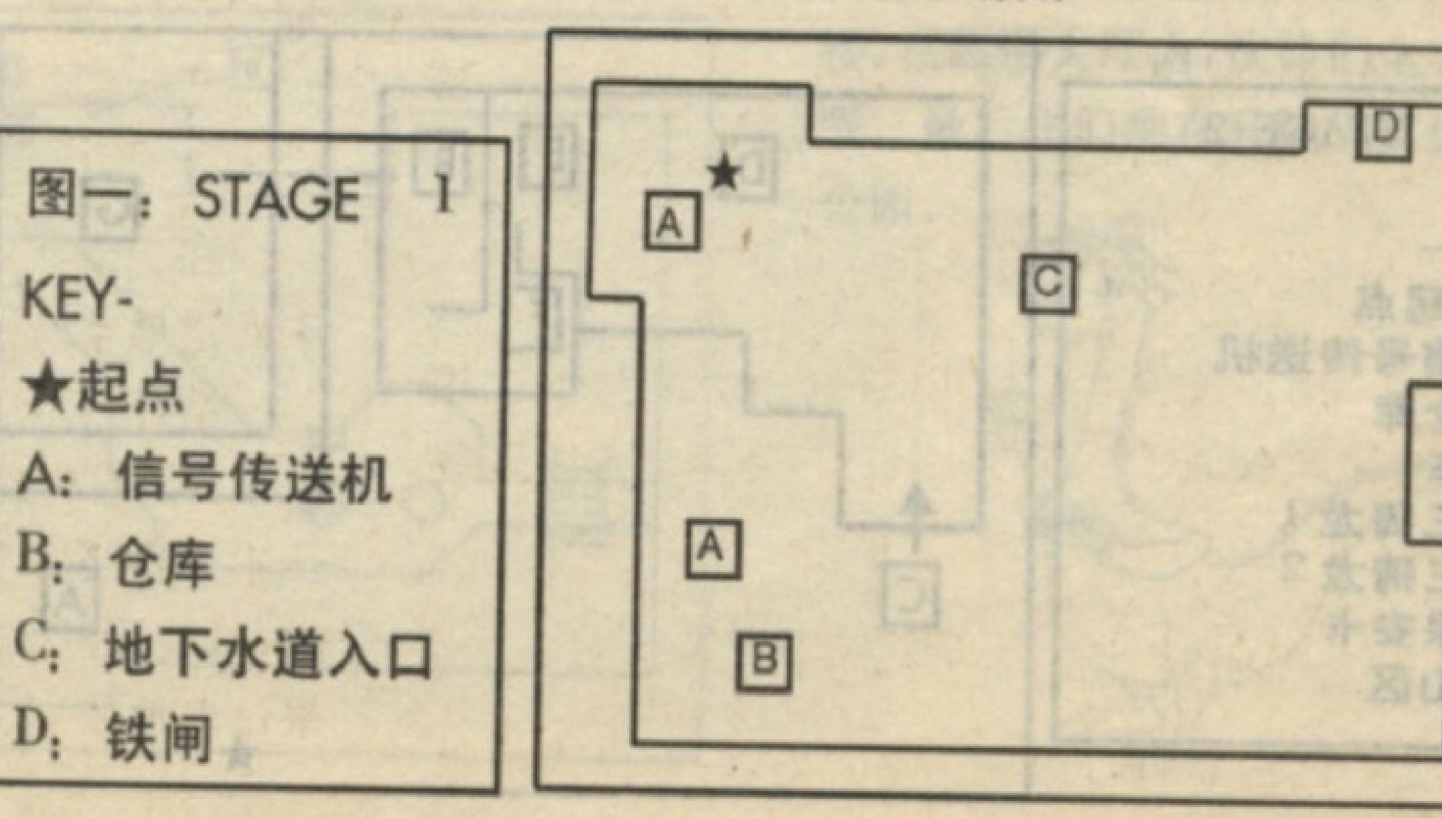
你手持电枪，走上山崖，到左方 A 处，发现一部信号传送机 Motion Sensor。按 Return 进入，共有四个选项：0 为退出；1 为当前任务信息；2 为当前所处公园的地图及特殊建筑方位；3 为电脑控制的关卡开关。这时你按 3 打开库仓门（见图 B），在门内拿取工具，并在附近找到小女孩。公园中央有一地下水道入口，用工具打开铁栏，进入水道。

水道中相当危险，于是 TIM（小女孩）便留在地下水道外等你回来。你一走入水道，马上到 A 处拿取保安卡（Security Key－CARD，见图二），跟着到 B 处把木箱推到 LEX 面前，他会自动跳上木箱，你再继续把箱子推到出口与 TIM 会合。出水道，走到公园右上角的门前（见地图一 D 处），用保安卡开门，即可过关。

第 二 关

一开始，先启动信号传送机（见图三 A），电脑提示你寻找一张保安卡，于是你只好到处逛逛。

你发现这关地上长着很多红色及黄色的植物，请务必多收集，因为以后很有用。



收集到一定数目后，走到C的车辆处，沿路走上山，穿过已被破坏的电网。在D处看到一只三犄龙，你要马上向下跑（如果你手上有足够的植物）。

走了不久，在E处遇见第二只三犄龙，但这次不用怕，你只要引它撞前面的石墙，出路就在这里。向下走到电网前，到F点取得保安卡，然后向右走就可进入一扇门。

门内是个迷宫，走出迷宫后，眼前是剑龙公园。巨大恐龙四处活动，危机四伏，就连恐龙拍过来的土块都是致命的。

先向下走可找到一块石块（见图四A），把它移动到B的石级旁。然后走到C把石块推到D，再走上山，过了两座桥，去到E把石块放到F石级，接着走上去再把G推到H。

再把I石推到J，那么你就可以走到山顶，但却没有什么发现，于是你走到K处，把石块推下左方的低地，再踏上去，重复三次可到L。在桥上遇到TIM和LEX。

KEY –
A: 保安卡
B: 木箱
C: LEX的位置
▲: 救急箱

图二：地下水道

（出入口）

第三关

第一部分

走到D处，把原油垂直推下，然后回到起点，从上面绕下去，就可到达电脑站，这时TIM和LEX已躲进了地洞。向左走找到山口（见图五B），再向下走到出口处（见图五C），跳下出口后应飞速向右跑，因为这会儿有只霸王龙在追你。然而逃跑途中别忘了拾起燃烧



弹，当霸王龙靠近时就转身来个回马弹，这样会让它的追捕停滞一会儿。反复几次，跳过地沟，用燃烧弹点燃刚才被你推下的油桶，这样霸王龙就无法追你了。向右走可找到保安卡，走到下面进入地洞与孩子们会合。

第二部分

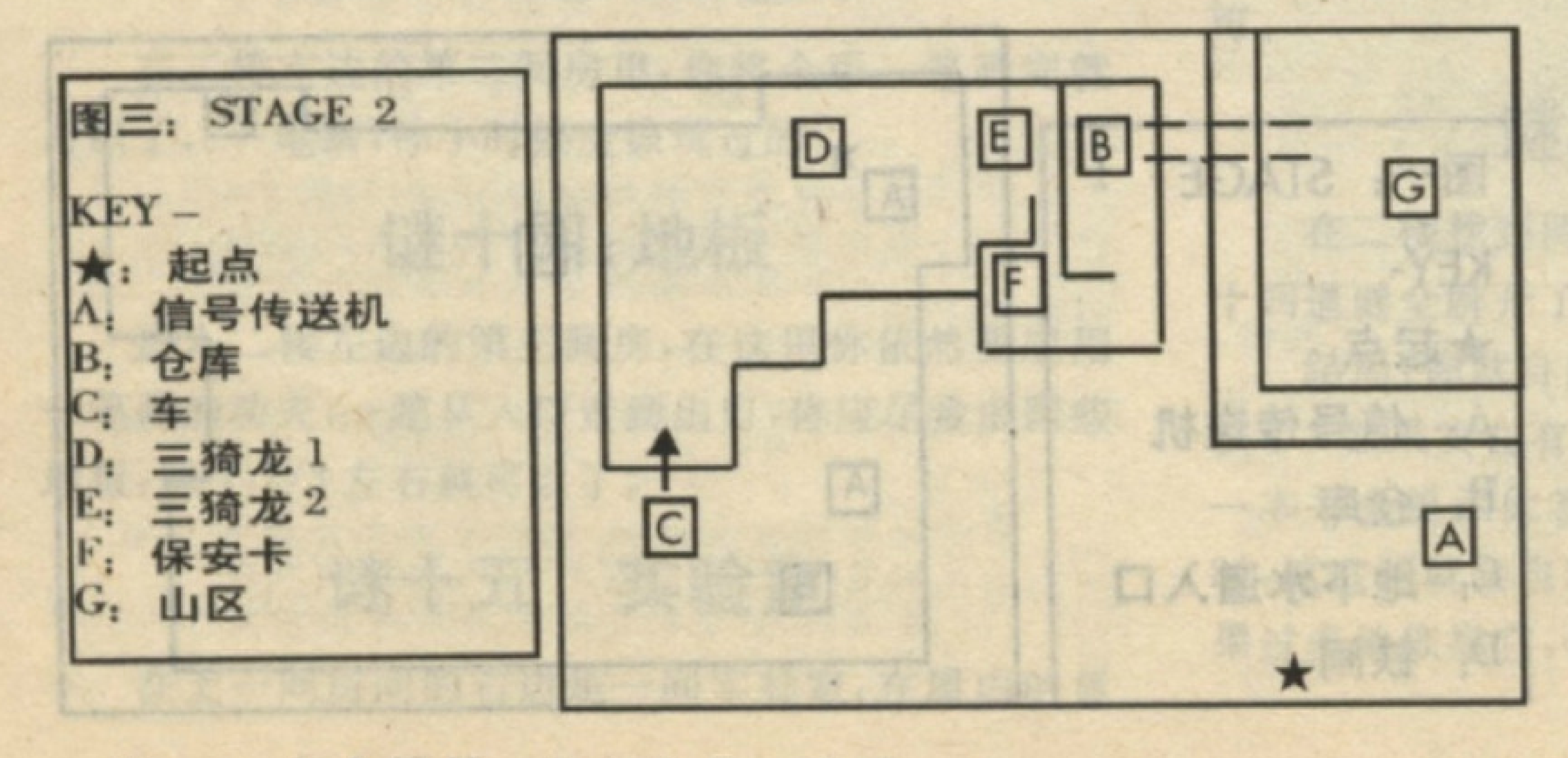
先向下走，从电网下爬过去，找到电脑站（见图六A）。打开右下方的门（见图六C）。回到电网右方，跳进河中。在途中爬上救生筏，顺流飘走。这样你就可以进入翼龙公园了。漂呀漂，你来到了一处大瀑布前，向下上岸，沿小路来到瀑布边上，这儿有个救生筏在等你，跳上去接着漂，你就进入了雷龙公园。

第四关

在河中间有个小岛（见图七A），上面有个传送器，打开左下方的门（见图七C）并进入，你就回到了第三关后半部分的公园。向左走到高山上的传送站，打开左方的门。跳上救生筏，游到对岸，来到侏罗纪公园的大门口，带着孩子们走出公园。

第五关

在控制中心内，老科学家会让你找到电力照明系统开关，从而打开照明系统，他会通过对讲机指示



你方向的。出门向右走，走到走廊尽头时，进入右门，就可进入地下室。

第 六 关

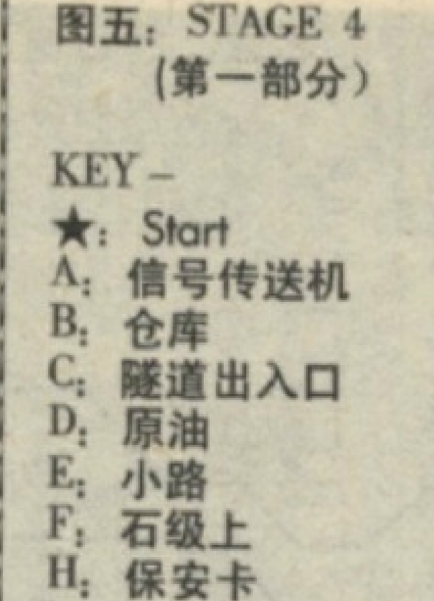
进入地下室后，老科学家会告诉你应该沿着天花板上的粗管道走。到达开关后，室内就恢复了光明。

第 七 关

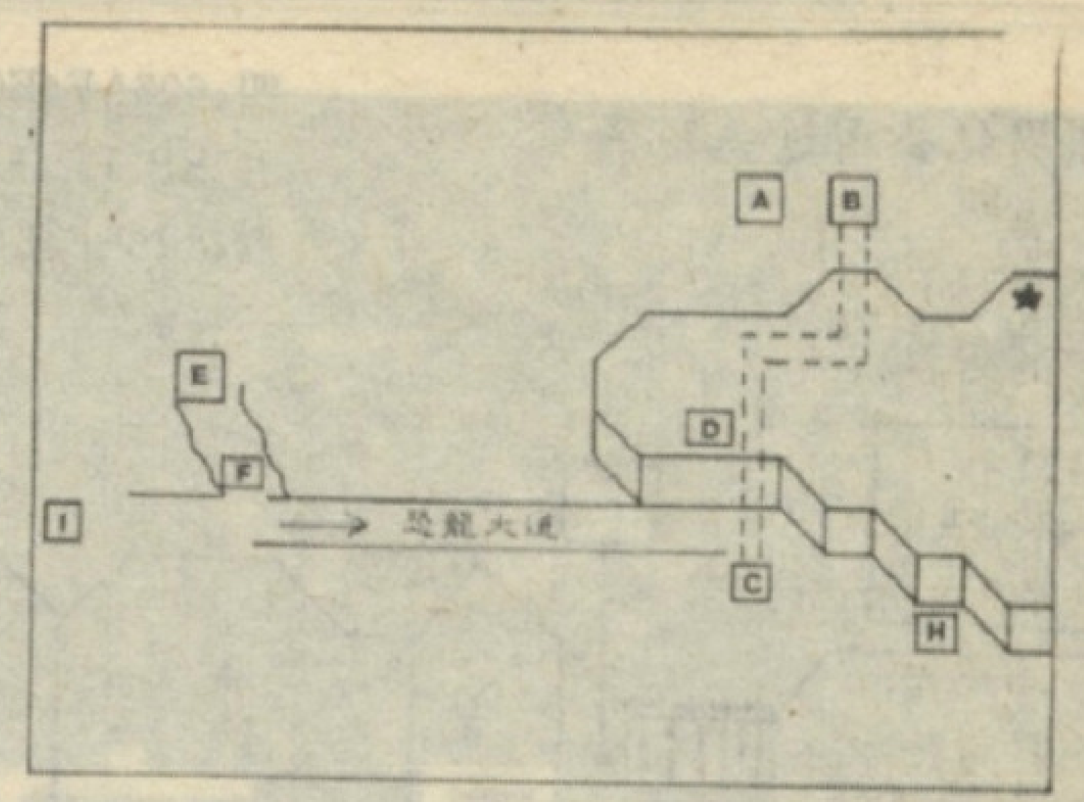
本关内，入门被破坏了，你应尽快到达本层的电梯，然后到达第二层。这样你可以找到一间没有照明系统的大房间。在第六关内，刚进入第一大厅时有三个门，你应进入管道指示的门，但在另两扇门内你能找到一个夜视仪(每次随机出现)，这时你就可以利用它找到通往第三层的电梯了。

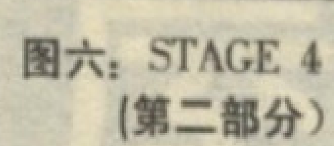
第 八 关

先找到通往第四层的电梯，到达第四层，这样一直反复，直到你回到控制中心(即第五关关头)。

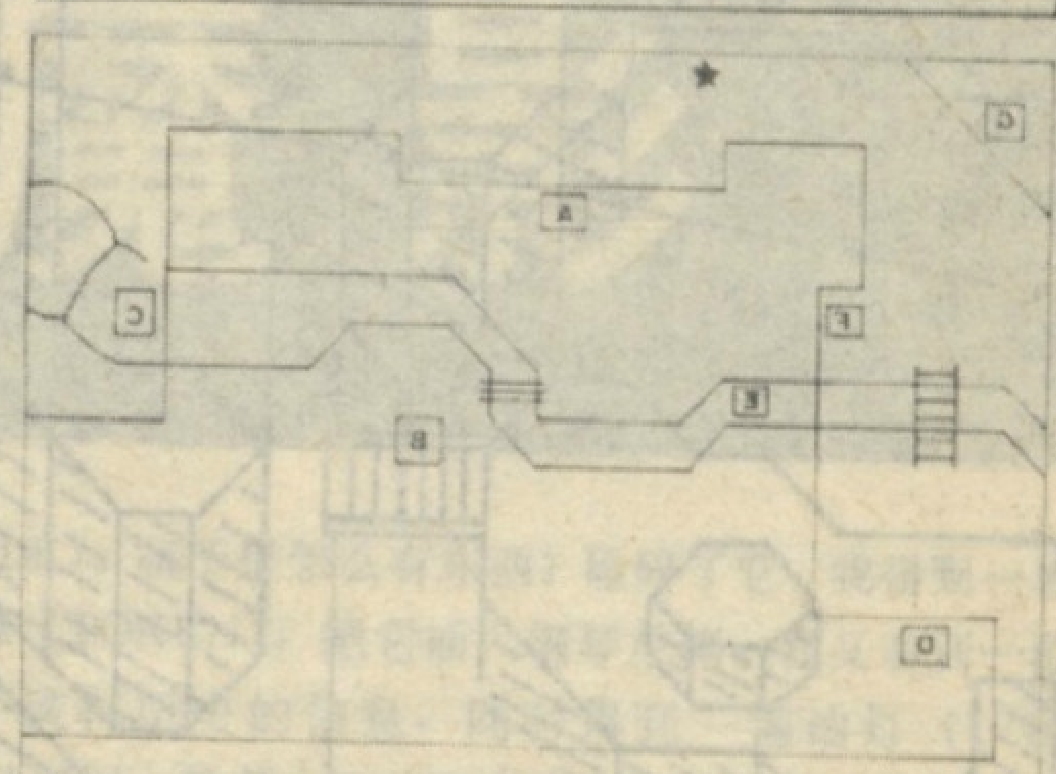

图五：STAGE 4
(第一部分)

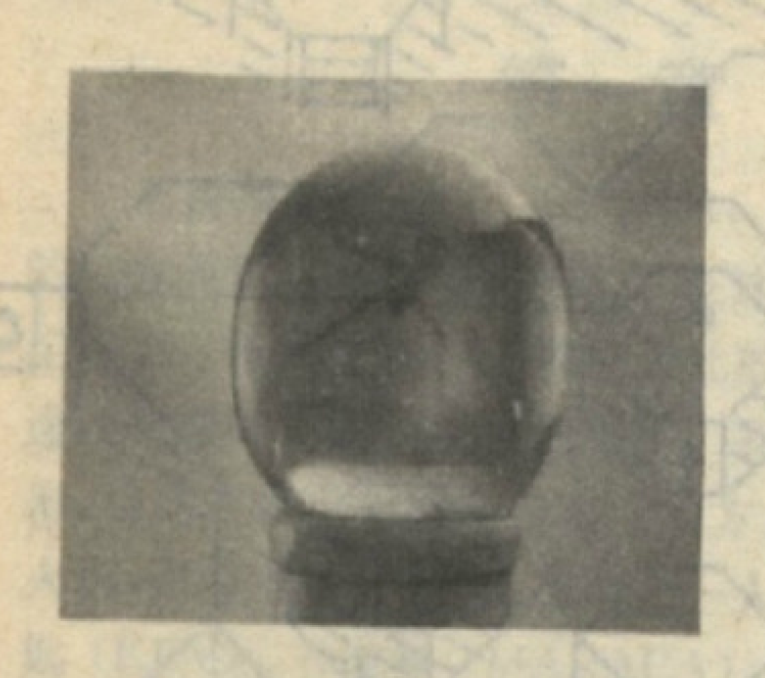
KEY－
★：Start
A：信号传送机
B：仓库
C：隧道出入口
D：原油
E：小路
F：石级上
H：保安卡
I：出口




图六：STAGE 4
(第二部分)

KEY－
★：Start
A：信号传送机
B：仓库
C：乐园入口
D：篱笆大闸
E：救生艇
F：秘道入口
H：JP入口

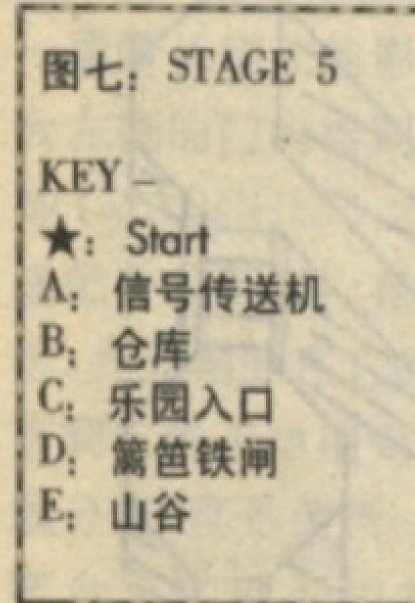




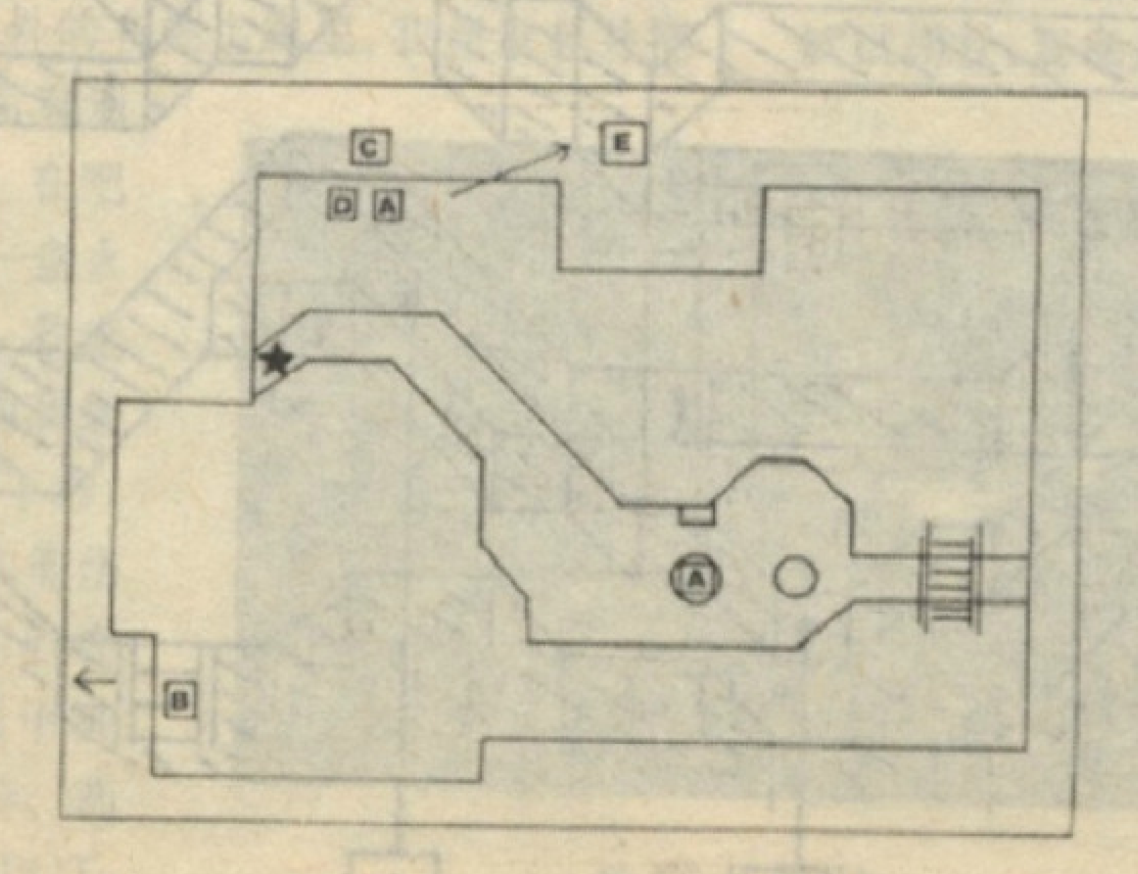


第 九 关

进入控制中心，可伙伴们怎么全不见了?噢!原来这里已遭到恐龙的袭击，他们通过换气管道到二楼去了。记得第五关内走廊尽头的两扇门吗?上次你进入了右门，现在你应进入左门，然后找到电梯到达二楼。在圆形大厅内，伙伴们全在那儿呢。最后你们乘直升机飞离侏罗纪公园。


图七：STAGE 5

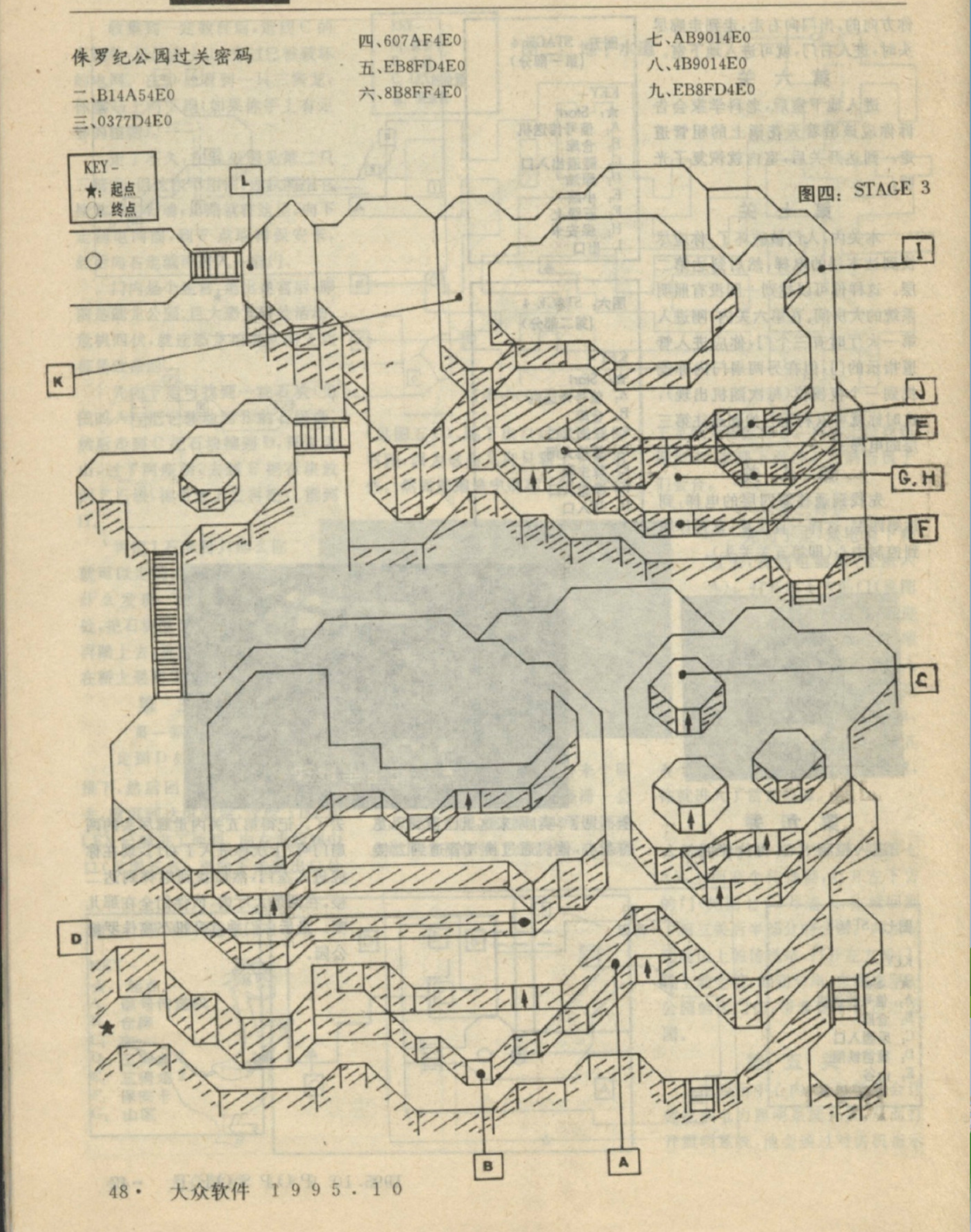
KEY－
★：Start
A：信号传送机
B：仓库
C：乐园入口
D：篱笆铁闸
E：山谷





侏罗纪公园过关密码

二、B14A54E0
三、0377D4E0
四、607AF4E0
五、EB8FD4E0
六、8B8FF4E0
七、AB9014E0
八、4B9014E0
九、EB8FD4E0



图四：STAGE 3



上海 刘俊 熊韬 郦峥 朱克

鬼屋魔影

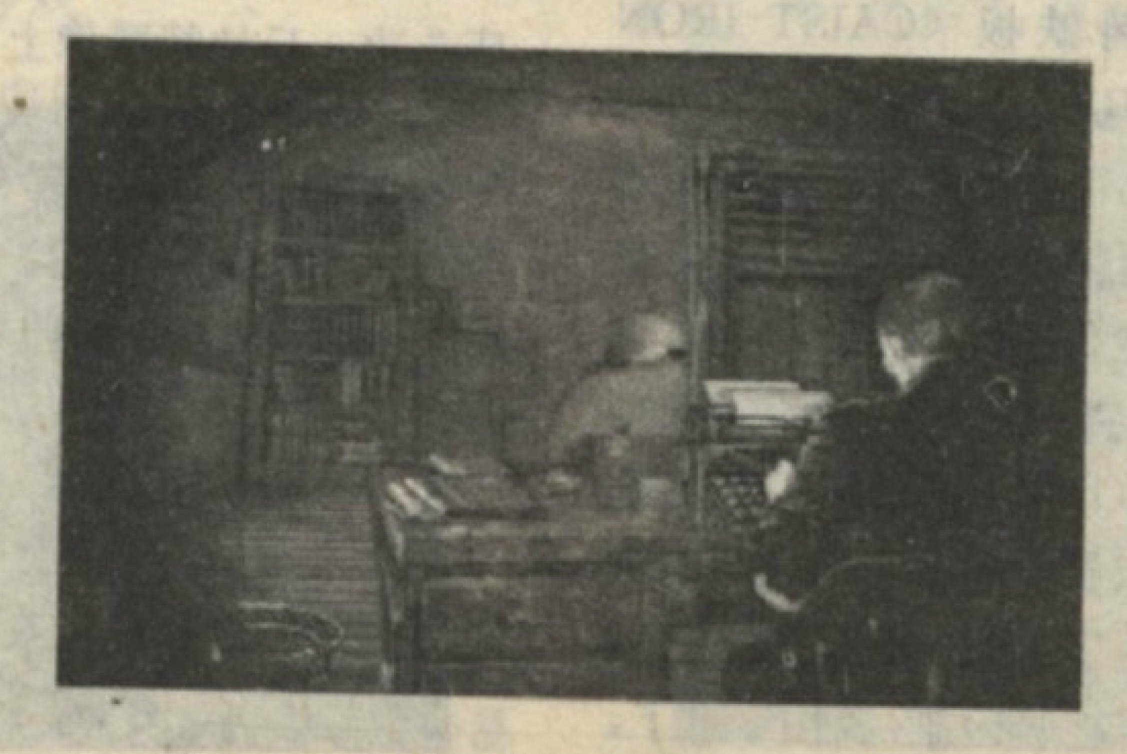
我叫康比，绰号"整鬼专家"，专门与鬼打交道。在上一次的历险中，我解决了杰克船长，回到了圣弗朗西斯科的住所。本想好好休息一下，却收到了EMILY的求救信，说她被困在西部乡村SLAUGHT GULCH，我便迅速赶去……

第一章

来到SLAUGHT GULCH，看到前方晦气沉沉的一建筑群，我感觉EMILY在这地方遇到的麻烦一定不小，但我这样一个神勇无比的大侠客一定会帮她逢凶化吉的。刚到村口的木桥，我就被一个鬼炸飞起来，难道这就是此地迎接客人的方式吗?我拍灭身上的火焰，跟着鬼进了酒吧。在空无一人的酒吧里找到了钥匙（KEY）、音陀螺（MARACA）、油罐（OIL CAN）。搜寻放映机时，却发现它已经没有汽油了。寻遍整个酒吧，不见有汽油，只得出门碰碰运气。真巧！汽油罐（GAS CAN）就在酒吧外的右侧走廊里。我便拿起并把汽油灌入放映机，从而看到一段警长殒死的影片。在吧台左侧的门内得到了一盒火柴（MARCHES）之后，我走进吧台。不好，有鬼向我射击。我立刻躲在它的正下方。直到它的子弹用完也未能伤我分毫，真是傻蛋一个！我在吧台里的壁橱中找到甲醇（WOOD ALOCOHOL）、药水（FLASK）与空瓶（BOTTLE）。瓶子里怎么有东西？砸碎了它，我得到一枚令牌（TOKEN），把它插入钢琴左侧，我又看到一段关于该村历史的信息，同时得到一盏油灯（UNLIT LAMP）。接着，我去吧台推山羊头的左角，随着地窖门的打开，一个手执双枪的鬼一跃而出，凶神恶煞地朝我射击，我毫不怜惜地赏它一顿拳脚送它归天。然后，勇敢地跳入了地窖。哇！一片漆黑！我急忙装油，点灯，视野豁然开朗。我读完墙上的海报，取下拐杖（CANE），试着打开最后一扇门。妈呀！里面尽是些赤练蛇。于是，我祭起音陀螺赶走了那些讨厌的蛇，继续向里走上梯。

第二章

啊！我怎么会在牢里，真是自投罗网！刚拿起桌上的石头（STONE），鬼就跟着来了。我以迅雷不及掩耳之势一拳把鬼打落洞中。再到牢门前，外面有把钥匙，试试拐杖。真幸运！我得了钥匙，可洞里又有鬼跟来了，赶快开门逃走，还好鬼没追来。整理一下身边的物品，石头有什么用？我实在想不出个究竟，便随手扔了出去。没想到那石头裂了开来，里面竟藏着一个印第安人的护身符（INDIAN AMULET）。进入走廊尽头的房间，遇见一个醉鬼。投其所好，我拿出甲醇给它。它一见是酒，不管三七二十一拿起就喝，立毙！就


收到求救信

这样我不费吹灰之力得到了药水。出了房间，来到了带有星样地板的走廊前，靠着护身符的魔力我平安地走过了地板。进入右侧的房间，墙上三张大海报吸引了我。走近一看，原来是三张通辑令：一张是通辑 JOHN 与 DUNK 兄弟的；一张是通辑专用 30/30 的子弹炸锁



鬼屋的见面礼

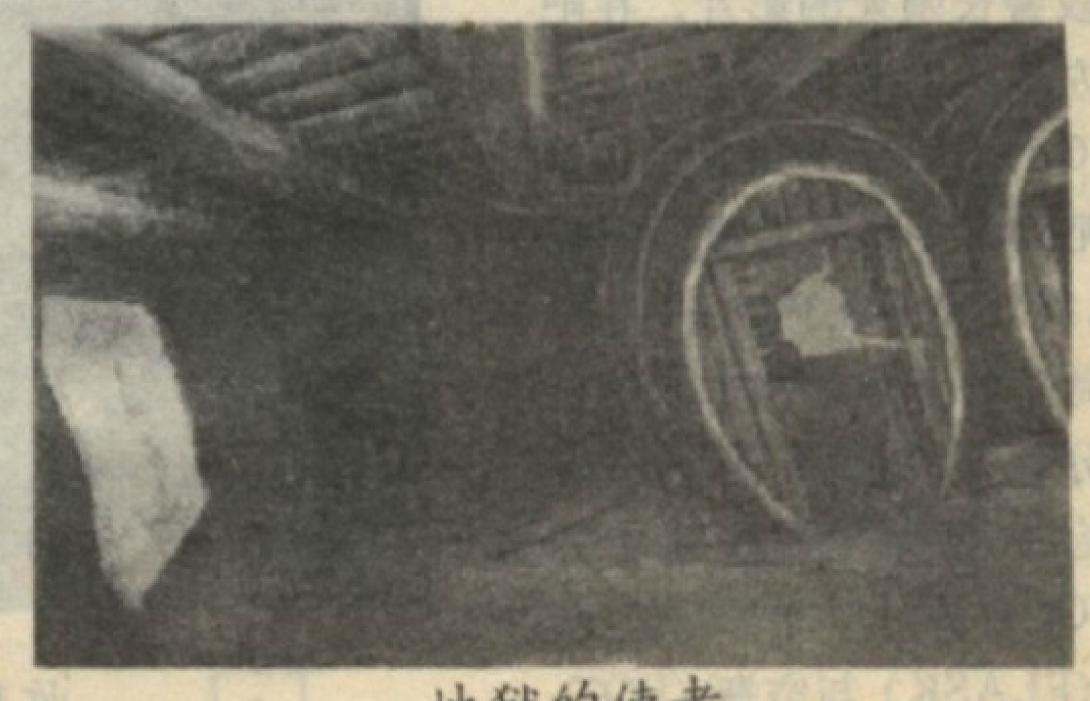
逃跑的“眼镜蛇”李铜；还有一张是通辑只能用金子弹才能对付的 JIM BORRIS。读完后，我才注意到右边的枪柜与左边的办公桌，原来这里是警署，正好给自己加点武装能更好地对付鬼。用钥匙打开枪柜，得到了一把长枪（WINCHESTER），再从右边的办公桌中找到长枪弹药（BULLETS FOR A WINCHESTER）与警徽（SHEFFIER'S BADGE）。而在左边的房间，我并没什么发现，就去下一个房间。只见门被使劲地推着，看情形，门外肯定是个不好对付的家伙。我急忙推动左边的大柜堵住门，终于可以缓口气了。打开大柜，找到猎枪（SHOT GUN）后，便顺着梯子爬上了天台。

第三章

顺手捡起鞭子（WHIP），我又发现拐角处闪烁的红光里隐约有什么东西，趁着红光闪烁的间隙，我飞快跑过去，捡起地上的东西，原来是根吊颈绳（VOODOO HANGMAN' S ROPE）。没劲！我顺着走廊向前走，想发现线索，却只找到一块铸铁板（CAIST IRON PLATE）与一条腰带（CARTRIDGE BELT）。更糟的是，我遇到了那个被通辑的 JIM BURRIS，还好我知道对付它的办法。我冷静而又迅速地拿出长枪并装上金子弹（GOLD BULLET），一枪便把他送上了西天，也算为民除害，得到它留下的一袋蝎子（SCORPIONS），又在里间得到导火线（SHORT FUSE）、机关枪（GATLING GUN）和药水，又回到棕色门前，端起机关枪轰开了门。刚进去，门便关了起来，眼前一片漆黑，这次我不慌不忙地点了灯。啊，呼吸困难，我快窒息了，急忙使用吊颈绳，两个想害我的鬼便从陷落的地板中掉了下去。我走近陷落的地板处，用那袋蝎子吓唬那两个鬼，它们便帮我打开了门。接着，我推动杆合上了活门，在墙角找到了雷管（A STICK OF DYNAMITE）与肉干（MEAT）。我又赶往那个有木桶的房间，不料半路上又杀出两个“程咬金”，我轻松地解决了它们。刚一进房间，门又关了起来，我警惕地躲在了门边。果然，一个鬼从窗口伸进了枪，乱放了一通。真险！我打开门一看，鬼已不见了。我回去把雷管安在了墙上的裂缝处并装上导火线，点燃后迅速逃离了房间。轰的一声，墙被炸开了。走过断墙，一彪形大鬼拦住了我。我不由自主地退了几步，踩上了一箭头标记的石板，旁边的门一下子打开了，大鬼也消失了，真是吉人自有天相。走着走着，又有一个鬼拦住了我的去路，并关上了门。摆平它后，门还是打不开，我只好到处搜寻起来。发现了一台十分可疑的机器，我试着插入了警徽，可是由于先天不足，我的身高使我这样一个屡战群鬼的大英雄对一个够不着的拉杆一筹莫展，只能靠鞭子助我一臂之力，门终于打开了。之后，我又捡到了药水与长枪子弹，最后飞快地冲向跳板，以一个精采绝伦的腾跃动作结束了危机四伏的警署之行。

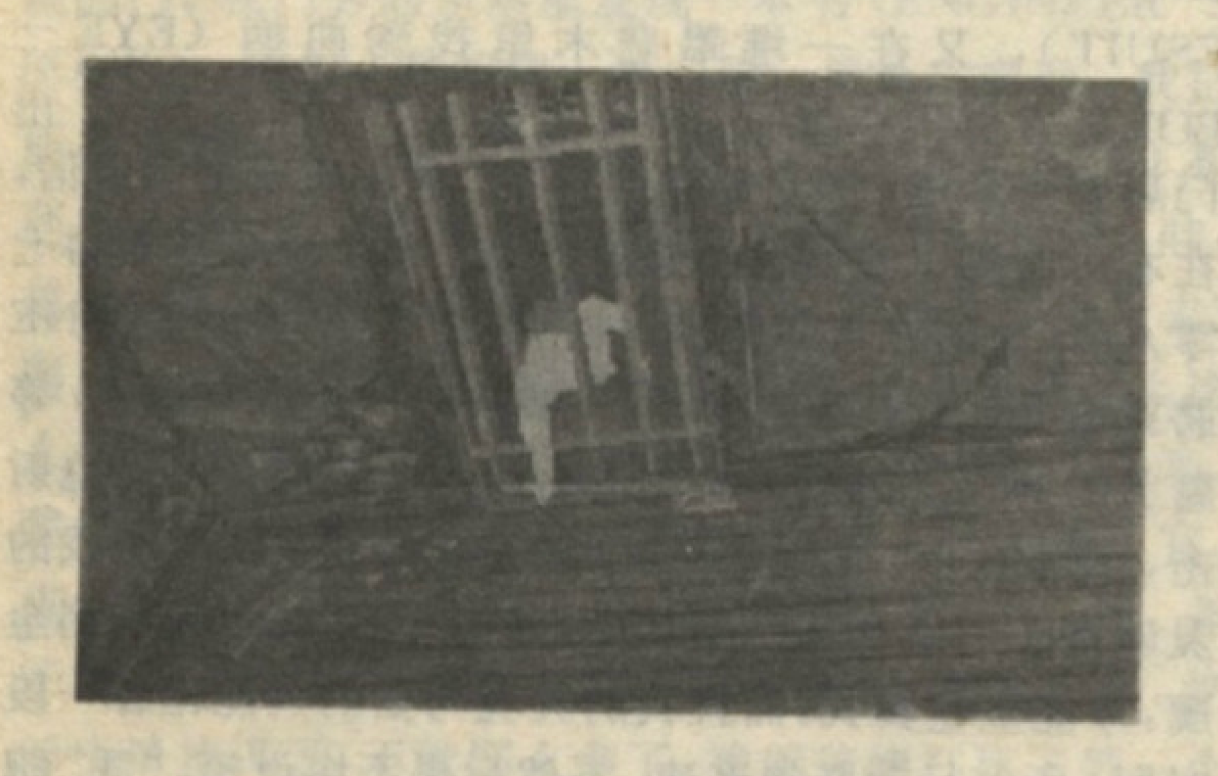
第四章

看完墙上的地图后，我点燃左边第一盏灯想让光线强些，不料边上的门莫名其妙地开了。我闯入后，不但门关上了，而且油画中跳出一个牛仔模样的鬼胡乱开枪，还有那钟上的鸟叫个不停。我迅速地把肉干放到钟里，一切又恢复了平静，并得到了令牌，而且轻易地找到了挂衣架（NIGHT VALUT）与药水。当我想研究那张油画时，竟走到了一间富丽堂皇的卧室。在梳妆台上我找到了 30/30 的子弹（A 30/30 BULLET）、灯泡（BULB）和珍珠（PEARL），然后使劲推上面的镜子，得到了一把钥匙（KEY）。搜寻床铺时，我在床头的女人雕像上找到了一支箭（ARROW），再把它装在床头边一丘比特雕像上，启动了暗藏的机关，打开了刚



地狱的使者

关上的门。于是我穿过油画，出门在地板上的洞口边捡到了钻石戒指（DIAMONDRING）。突然，EMILY出现了，但她似乎中了邪，很快在我的视线中消失了。我只能用钥匙打开洞旁 的门。咦！房间里怎么有只独眼龙？于是我把戒指上的钻石安入它的眼眶，作为回报，它吐出了一盒长枪子弹。拾起地上的日记（DIARY）、药水、指示纸片（INSTUCTION SHEET），并走上阳台，把挂衣架放在修补过的地板上。一个傻乎乎的鬼走了出来，把修补好的地板压断了。哈哈，它该减减肥了。我没有理会它，推倒百叶门，走进一个暗室，捡到了钥匙、闪光灯（FLASH）、指示纸片、快门（SHUTTER RELEASE）。回到走廊，我点燃了其它的灯。这次门没有再打开，我再试着用钥匙打开门，进去。哇噻！好可怕的鬼，给它留个影吧！顺便捡起地上的油罐，熟练地把灯泡、快门安装在闪光灯上，一切准备就绪。咔嚓一声，没想到标记与鬼都消失了，真可惜！柜子上还有个靶子，练练枪法。“砰”，靶子打开了。我在柜子里找到了药水、战争棒（WAR STICK）。我把令牌再次插入钢琴的右侧，又看到一段关于该村设施的信息。看完后，地板上的木板便移开，又是一个暗门。我义无反顾地跳了下去，又是一片漆黑，照例我装油、点灯。蝙蝠！我最恨这些飞老鼠了，急忙逃到熔洞。这里真热，我一



无聊的游戏

分钟也呆不下去了，便急切地向前跳。没跳几下，就有一个印第安人拦住了去路。我就向他出示战争棒证明了我的身份，他便给我让出了去路。拾起地上的小钥匙(SMALL KEY）与弹药（CARTRIDGES）后，继续向前跳。跳着、跳着，又没有去路了。于是用印第安符求救……

第五章

没想到刚出龙潭又入虎穴，两个鬼向我袭来，轻易地摆平它们就得到药水、钥匙和礼帽（TOP HAT），然



精彩的腾越

后我用钥匙打开了另一侧的门。在书架上找到三本书，用小钥匙打开了带锁的书（LOCKED BOOK）。按书上的指示，点燃了桌上的蜡烛，在烛光下读空白书，知道了满月将发生的怪事。还有一本书讲述的是怀表的奥秘。继续搜寻，找到了怀表（POCKET WATCH）和印刷板（PRINTING PLATE）。按照提示，我用怀表打开大厅右侧的门，我迫不及待地冲了进去，却不知与谁撞了个满怀，那人惊慌失措地说她是EMILY的朋友MIRRISON，并交给我一块故事板（STORY BOARD）。我想起EMILY的日记中确实提到过她，就不与她计较了，却不料突然窜出个鬼，掐死了MIRRISON。我义愤填膺地冲上去结果了它。我总觉得那雕像不太顺眼，于是我给它戴上礼帽，整整容，由此发现了藏在像后的两盒子弹。用枪击碎了教堂的窗后，发现已是满月了。越窗后来到了墓地，我把战争棒插入圆石，果然有效，月光通过战争棒的反射后照在了一个墓碑上，我把方块A（ACE OF DIARROND）插入这个墓，得到一张写着独眼杰克（第二代中的BOSS）又回来了的纸片。难道又是这家伙与我作对，同时从墓穴中缓缓升起的石柱把我送到了银行二楼的房间。搜索了一下，找到了油罐、胶卷（RALL OF FILM）、一袋肉(PEMMICAN)。用油罐给熊头下面生锈的机器加油，轰的一声，门开了。里面怎么有这么多人，搜寻胖子和



康比的杰作

女人得到了锤子(HAMMER)和子弹。向前走，遭到小提琴手的攻击。躲开攻击后，在电唱机处找到吉它弦(GUITAR'S STRING)、乐谱(MUSICAL SCORE)和保险室的钥匙(KEY TO THE SAFE)。逃离后，从柜后走出，来到走廊，想起李铜的开锁法。我先用30/30



搏斗

的子弹放入钥匙孔，再用锤子敲打，真棒！我在火车模型附近找到了引信(BLASTING CAP)、灯泡(LIGHT BULB)和一张仓库的爆破图(MAP)。在里间桌上安装好灯泡、吉它弦，灯亮了。在灯下我发现乐谱中隐藏着806三个数字。这一定是什么密码，我默记下了这数字，然后我又在一边的幻灯机上看了胶卷，真相终于大白了，原来真凶是JED STONE。我继续向里，桌上有书(ASTRONOMY BOOK)，它告诉我如何打开保险箱，但是我无法进入银行。一定有机关，经过一阵搜寻，我终于发现画像后的机关。不断调试着密码，806，对，一定就是它。果然，我顺利地进入了银行，按书上说的



死亡的信念

嵌入了珍珠，用保险箱的钥匙打开了门。突然，一个鬼冲出打倒了我，并抢走了印第安护身符，我急忙赶上结果了它，夺回了护身符，回到保险箱那里。

拿到了弹药与一箱钱(HILL CENTURY'S MONEY)，还是快些离开这怪地方吧！我打开窗，想顺着斜杆滑到另一间房。哎呀不好，刹不住了！结果我把屋顶撞了个大洞，人也随之掉了下去。

第六章

有个MCCARTHY给了我一张便条(MCCARTHY'S MESSAGE)，原来是JED STONE叫我准备好钱与钥匙，午夜到水塔去赎EMILY。在案座上找到了药水，在小车里找了弹药与引爆器(DETONATOR BOX)。然后，我乘着小车冲出了群鬼的围追



奇异的历险

堵截，却意外地撞在一块横木上摔了下来。不好，鬼又追来了！我急忙逃进旁边的仓库，关上门。横梁上的鬼发现了我。它刚要通知它的同伙，我就推动右边的站牌阻止了它。捡起它掉下的箱子钥匙(KEY TO CASESUIT)，又在一堆攀登木里找到曲柄(EYE—BOLT)，并用它在门边的铃上敲三下，打开了门。出门后来到悬崖，照着地图的指示，我左边安上了引信，在右边山脚下安上了引爆器。"轰"整个仓库被炸得七零八碎。这时已近午夜，我如约赶赴水塔。JED STONE胁持着EMILY站在水塔上，我放下一箱钱与钥匙，等着JED放人。不料，突然左右出现二鬼向我不停地射击，我不行了，……。醒来，我发现印第安人已将我的灵魂寄于一头勇猛的猎豹中，并指导我，只有我取到金鹰，才能重塑真我。而且我的灵魂与猎豹只能相容一段时间，所以行动必须迅速，不然后果不堪设想。"我"跑入酒吧，上了二楼，跃过破楼板，从砸碎的窗户跳回警署的天台，并顺着走廊跃上了雕像，从而取得了金鹰(EAGLE—SHAPED MIGGET)。为了对付月圆之夜出现的人狼，"我"在银行后面的木桶与银行一楼的木桶里浸了脚掌，然后赶回墓地，果然遇到两个人狼的阻挠。作为猎豹，对付狼当然是轻而易举的事。干掉人狼后，我迅速跑回墓地的洞穴，把金鹰放在火堆上，我复活了！

第七章

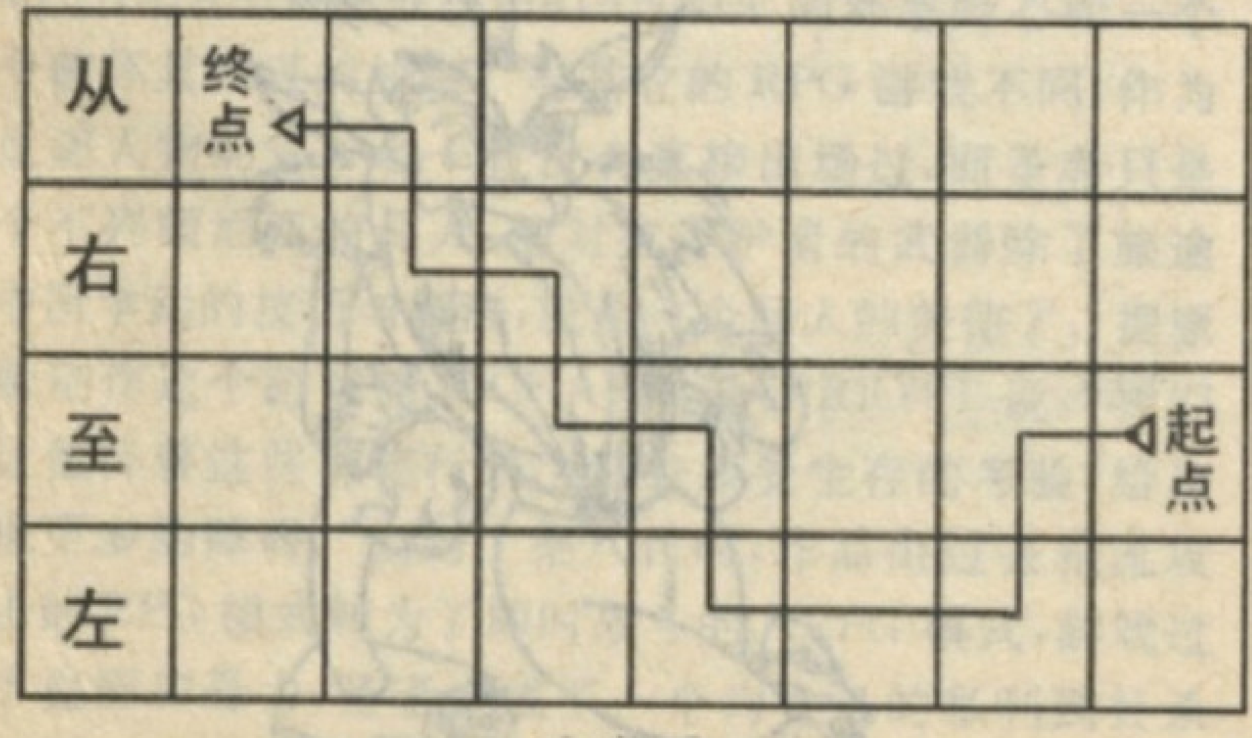
我从墓中爬起，吓走了埋我的鬼。在十字墓碑后，

我找到肥皂（SOAP），然后在铁轨上找到左轮枪（COLT），再次来到水塔前，遇见已故警长的灵魂。为示诚意，我在他面前放下了左轮枪。警长同意与我合体，这样一来我俨然便是一副警长模样。我爬入水塔，突然一股臭气向我袭来。原来是一个浑身脏兮兮的鬼



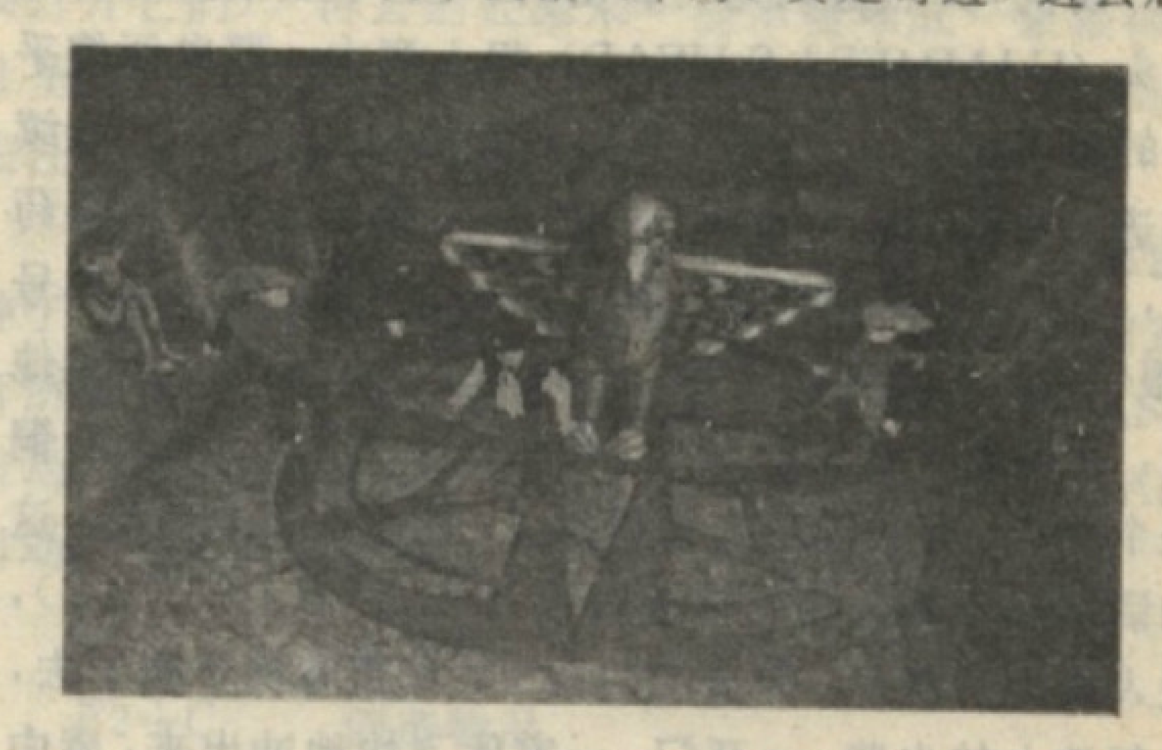
魔鬼的争斗

躲在水塔中。哇塞，它大概有几百年没洗澡了罢！我用肥皂来对付它，果然见效。龌龊鬼用完肥皂，了却它多年的心愿后就消失了。从它消失处，我得到一把金属刷子（METALLIC BRUSH），把刷子插入中间柱子突出的轴中，一道暗门打了开来。跳入后，发现我身处在一地道中。在看完墙壁上的地图后，把在墙角找到的枯叶（DEAD LEAF）放在印第安人头像上，从而打开了地道的门。在门旁的角落里发现一本书（ENGINEER'S BOOK）。随后，我便爬上第二层。勇杀二鬼后，我把所有墙洞找了一遍，仅得到一把斧子（PICK AXE）和药水，出门后，在角落里找到一张纸（PAPER）。哇，悬崖！我止不住我的脚了！……咦，我怎么没掉下去？啊，原来是一块神奇的铁板托住了我。于是我就这么这么（如图）过了悬崖。刚站稳脚，一个恶鬼又扑了上来。我二话没说，抡起斧子朝它劈去。三下二下干掉了它。进了书房，又有一个鬼出现，我抄起斧子……。咦，斧子的头怎么没了。原来在打前面的鬼时，用力太大，把斧头给抡飞了。不管那么多了，我用斧棒打死了另一个



过崖图

鬼，随之得到一本关于爆炸的书（SCRATCH BOOK）和水壶（WATER PINCAER），再从柱子上拔出烛台（CANDLESTICK），门打开了。甭惊讶，在鬼屋这是习以为常的。路过门口时，捡到了针（NEEDLE）。在前方的电梯口有一位小弟弟把守着。我把水壶里的水倒给他，想帮他解渴，不料他竟一下子石化了。还好我没口渴！电梯门随着打开，我怀着一片歉意进了电梯。咦，电梯有个中国式的小猪储蓄罐（CHINA PIGGY BANK），摇一摇，里面好像有东西。砸破后得到了一块显微镜玻璃片（MICROSCROPE GLASSPLATE），推动电梯杠杆后，把我带到了一个实验室。将显微镜玻璃片放在显微镜上我看到了四种颜色。按四种颜色的顺序依次推动墙壁的石头，铁门应声而开。我拿起桌上的一瓶毒药，把它涂在针上，走到隔壁。哇，有个牢房，还关着一个鬼。在一旁的蒸馏瓶中使用毒药，然后喝下了它。啊，天哪，怎么一切都变大了！噢，不！原来是我自己变小了！我乘机钻入牢房。真是奇迹，进去后，



杀机四伏

我又恢复了原状。我马上拿起毒针与那鬼搏斗起来。说到此处，读者不禁会为我担心，一根小小的毒针何以和一个猛鬼搏斗呢。俗话说是“艺高人胆大”、“一寸短，一寸险”。我有个外号叫“西方不败”，读者的担心完全不必要，不过仍要谢谢大家的关心。刺死它后在地上找到了一瓶氨水（AMMONIA）和一个开门的钥匙。[出去后，我再次使用毒药。变小后，我钻进了桌下的小洞。]“[ ]”中是我想接下去做的事。不料又捡到了一根稻草（STRAW）。这根小小的稻草有什么用呢？我不得而知，管它呢！我按着前面所想来到了小洞中。那是一处断崖，到对岸无路可走。左思右想，终于想起了那根稻草。我可是个万能运动员哦！一个漂亮的撑“稻草”跳，跃过了断崖。在墙角得到了一瓶毒药（POISON）。由于缩小的药力快要用尽，我不得不迅速地跑出了小洞。变大后，马上又遇上了面目可狰的蜘蛛人。不屑与它动手，我机灵地在岩浆上放了毒药作诱



炸弹礼花

饵。果然，蜘蛛上前一口喝光。立刻，蜘蛛人身上魔法被解除。身体由巨型恢复原状。最恨虫子的我马上上前补了一脚，结果了它的性命。在一旁我捡起了强力胶水(GLUE POT)。借助它的力量，我攀上光亮的石壁。进入一房间，突然遭到鬼的袭击。我马上拿起桌上的石人的头（HAMMER' S HEAD）扔入洞中。那鬼便傻乎乎的跟着跳了下去。哎，总算可安稳地喘口气了。继续前进，得到铅块（LEAD INGOT）。推开砧板，拾得药水，又在窗口找到长枪。来到下一个房间，遇上了绰号“眼镜蛇”的通缉犯李铜。一场恶战在所难免。击毙他后，我得到了他的假发（COBRA' S WIG）。原来李铜是个秃子。有人说功夫练得深了，能把头发全练光，这句话果然不假。随手拾起银币（SILVER DOLLAR），投入画上的洞里。旁边的门开了，我顺着梯子爬下去，拾起地上的火柴。一开门，一家伙飞快地冲出来，屋中留下了中了邪的EMILY。原来那家伙就是JED STONE，在找到硫化纸(SCORCHED PAPER)、羊皮纸与军火（AZTEC LEGEND PARCHMENT AND AMMUNITION）后，我急忙把铅块放入坩锅，再点燃它。这样熔化的铅块通过地上的小沟流下，并包围了那颗向EMILY施法的宝石，EMILY终于得救了。可刚



康比警长的诞生

醒来的EMILY似乎还带着点晕乎，直直地撞在墙上，又晕了过去。我想EMILY既已得救，暂时还不会有事，还是先追JED STONE要紧。在沟中拾到降魔杖（EVILWAND WITH A MINERAL TIP）后，我追入了JED逃走的过道。不料刚进去，门便关上了。而前方是一块钉板缓缓向我逼近，更糟的是还有一个恶鬼向我扑来。好阴毒的请君入瓮之计。我冷静地除掉那恶鬼，捡起它留下的小刀（LITTLE KNIFE）。哇，钉板离我已不足三尺了！我急中生智，拿出氨水朝门上扔去。浓重的气味使EMILY醒来，就在钉板快逼死我时关闭了开关，为我解了围。好险，好险！正当我暗自庆幸中，EMILY已打开石门奔了出去，我马上跟了出去。

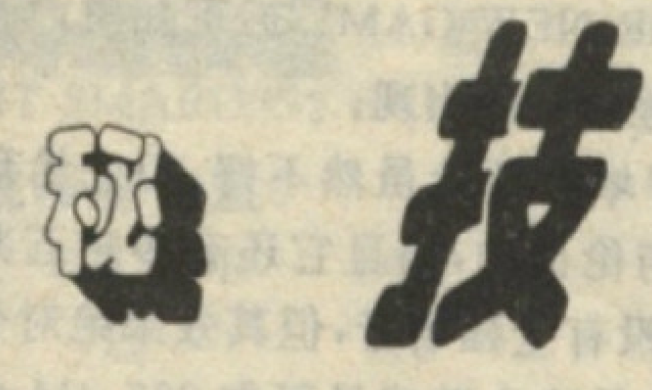


路

这时，JED终于亲自出马了。他与他的同伙源源不断地朝我攻击。我机敏地躲闪着，并在锅炉边捡起了手套戴上，还在枪林弹雨中用小刀割断了电线。在打开水龙头后，我终于击败了这三番五次想致我于死地的对手。随手捡起煤袋，出门来到火车上。EMILY已在那儿等候我多时了。我麻利地装入了煤，然后用火柴点燃，推动开关启动火车。一声呼啸，火车载着我与EMILY冲过了断崖……



游戏秘技



明星志愿

进入 PCTOOLS，EDIT 存档文件 STARO?. SSS，SECTOR 02 D66－90 为周映彤的各项属性值，除压力、叛逆均可改为 E703，顺序如下：D66－67 演技、D68－69 歌艺、D70－71 气质、D72－73 仪态、D74－75 智慧、D76－77 压力、D78－79 道德、D80－81 运动、D82－83 叛逆、D84－85 性感、D86－87 自信、D88－89 名气、D90－91 爱慕。

此外还有一些如生日、个性、成功率值可修改。以后每偏移约 36 字节为另一人，视你旗下明星不同而变，可先在游戏中记下其某些属性值，再换成十六进制用 FIND 查找，顺序不变，如某属性为 $(999)_{10}$ 换成 $(3E7)_{16}$，可查找 E703 即可。此外 SECTOR00 中 D387－389 为日期，后面还有一处；个性无大用，SECTOR 01 D74 为进程数值，是游戏关键，每加 7 天此值加 1，如改成 $(68)_{16}$ 以上，即可立刻见到结局画面(好感人!)。

张 阳

“创世纪”系列

ORIGIN 公司推出的“创世纪”系列至今已有 9 部之多(七代有两集)；如果加上“地下创世纪”的“冥河深渊”和“次元之旅”那就是 11 部的巨作了。它的内容主要是讲述圣者(AVATAR)为了对抗守护者(GUARDIAN)想奴役 BRIANNIA 的邪恶野心而一个个破坏其阴谋的故事。与其它的 RPG 游戏不同，作为反面人物的守护者一直没有直接出场过，而圣者只是个不列颠尼亚的凡人，他对抗守护者的武器除了旅途中所学到的技巧与魔法，就是一个好人的美德了。据原始创作这个游戏的 RICHARD. GARRIOTT 说：“我们让他怀着这些有德行的个性去接受生存的考验，给与他更多的障碍。”但到了第八代时，作品由过去轮流攻击的 RPG 模式转为了即时战斗的 ARPG 模式，游戏过于血腥和暴力，圣者变成了一个为自己的私利到处杀人和掠夺的小人；所以使过去的“创世纪”迷们极为失望，各类评论也是极差。其原作公司为了挽回市场，已决定在创作第九代时回到过去的方式，着重描述人的美德。

现在再说说游戏中的几个小秘密。在第七代——美德试练场中，故事开始于荣誉之城(TRINSIC)。在城的左下方有一间鬼屋，人屋搬走它里面所有的木箱(不要打开它们)。再去别处搬来一些木箱堆成一条楼梯，让圣者上到天花板，就可看见所有的特殊物品，并可以去任何地方。但要注意这期间不要让警卫发现。

第七代第二集——巨蛇之岛有一个资料片“银色种子”为主程式作了按键补充等修正，所以其修改方式有所不同。若未安装银色种子键人：SERPENT PASS 启动，若已安装银色种子键人：SERPENT MANIMAL 启动。进入游戏后有以下功能：

F2	总选单
F2＋C	创造物品
F2＋T	传送(D 为十进制编号、H 为十六进制编号、N 为人物编号)
F2＋H	移山倒海
F2＋M	更换人像
F2＋P	无敌
F3	指哪到哪
F4	SYNGLE STEP TOGGLE
F5	法术
F6	BARGE HACK CHEAT
F7	TOGGLE TRACES
F8	读各种标记、书、墓碑等物品
F9	TARGET REPORT
F10	PATHFIND TEST
ALT＋1	听音效
ALT＋2	FRAME COUNTER
ALT＋3	让人物做动作
ALT＋4	给人物物品
ALT＋6	听音乐

此外，如果键入 SERPENT PASS S 或 SERPENT MANIMAL S 启动，圣者移动任何物品，在 JOURNEY ONWARD 和 STAR NEW GAME 后可知道内存的分配，在游戏中也有怪异物品出现。

第八代——异域的评价虽然不好，但它给玩家的感观刺激却是无与伦比的，而且它还有多达五兆的资料片，安装后虽然没有全程语音，但其效果绝对令人发指。还值得一提的是这个游戏虽可在 386、4M 内存下玩，但效果惨不忍睹，就算是 486DX2/66，也有慢动作的感觉；对于某些主板此游戏根本拒绝运行，声音方面也只支援 CREATIVE LABS 的原厂卡，可谓硬件要求极为严格。

它有一个叫 GAMEDAT 的子目录；修改其中的叫 AVATAR.DAT 的文件，把它的 DISP42－43 处的 00 00 改为 01 01 后进入游戏即可得到以下功能：

SHIFT＋F2	出现武器
SHIFT＋F3	出现炸弹
SHIFT＋F4	无敌
SHIFT＋F5	出现防具
F7	改变圣者的属性

用鼠标的左键按圣者会出现总选单。

MOUSE

鬼屋魔影Ⅲ

(ALONE IN THE DARK 3)

·不死秘技：

(1)进入 PCTOOLS

(2)查找 AITD3.EXE

(3)FIND 26 29 07 E9 3F 02 C4 1E

(4)将 26 29 07 全改为 90

(5)UPDATE

孔雀

星世纪战将

在射击画面有以下秘键：

CTRL＋TAB＋F7 无敌

CTRL＋TAB＋F8 将依榭露尔的座机引爆

CTRL＋TAB＋F9 体能全满

CTRL＋TAB＋F10 跳关

F3＋DEL 跳到目前所玩关卡的下半段

更纱

魔界召唤（中文版）

·法力不减：

(1)进入 PCTOOLS

(2)查找 CODE.2

(3)FIND 01 36 84 71

(4)改为 90 90 90 90

(5)UPDATE

·能源不减：

(1)进入 PCTOOLS

(2)修改 CODE.2

(3)FIND 01 36 80 71

(4)改为 90 90 90 90

(5)UPDATE

高见翔

笑傲江湖

·生命不减：

(1)进入 PCTOOLS

(2)查找 SM.EXE

(3)将 81 FF 00 40 74 0C 的 0C 改为 F9

(4)UPDATE

·内力不减：

(1)进入 PCTOOLS

(2)查找 SM.EXE

(3)将29 44 1C EB 8B F1 的 29 44 改为 EB 01

(4)UPDATE

·一剑即死：

(1)进入 PCTOOLS

(2)查找 SM.EXE

(3)将 73 05 33 C0 8B 5D 1A 的 05 改为 00

(4)UPDATE

注：生命不减和一箭即死必须同时修改，不然自己也会一剑即死。

凯罗尔

百战小旅鼠Ⅲ

(LEMMINGS 3)

·无限时间：

(1)进入 PCTOOLS

(2)查找 L3F.EXE

(3)FIND FE 06 C8 1D 全改为 90

(4)UPDATE

(5)查找 L3FGUS.EXE

(6)FIND FE 06 C8 1D 全改为 90

(7)UPDATE

拉姆



·大量金钱：

(1)进入 PCTOOLS

(2)EDIT SAVEMSG.00＊(＊代表数字 1 至 6)

(3)将 SECTOR 74 DISP 270－272

(4)改为 20 A1 07

·大量矿石：

(1)进入 PCTOOLS

(2)EDIT SAVEMSG. 00 *(* 代表数字 1 至 6)
(3)将 SECTOR 74 DISP 274—276
(4)改为 20 A1 07

婆娑罗

飞翔传说(武者之旅)

· 招式说明:

拳击:6	踢:9
防守:4	飞踢:86
跃起:8	鹰爪脚:282
虎袭倒:2862	倒旋鹤踢:2846
百裂脚:3939	茶包:1346
反击:466	分身术:7319
倒踢:2369	重拳:4269
百裂张手:6666	气爆:4128
会心一击:4246	脚刀:2369
跳躲:417	轻铲:213
冲击波:4126	

李鹏

幻想空间(LARRY)

这个游戏在开始时要答对五个问题才可以进入,但只要同时按一下 ALT 和 X 键就可以跳过去。

月亮

"德军总部"系列

在"德军总部——暗杀西特勒"和"新德军总部——命运之矛"及其资料片中同时按下 L、M 和 I 键可以加满血、子弹等各项指标。

会津见英一

黑暗王座(LANDS)

· 金钟罩及法力无边:
(1)进入 PCTOOLS
查找 MAIN. EXE
(2)寻找 5E FC 26 89 7F 39 26 83
(3)改为 90 90 90 90 7F 39 26 83
(4)寻找 5E FC 26 01 57 39 26 8B
(5)改为 90 90 90 90 57 39 26 8B
(6)寻找 5E FC 26 89 7F 3D EB 12
(7)改为 90 90 90 90 7F 3D EB 12
(8)寻找 5E FC 26 01 47 3D 26 83
(9)改为 90 90 90 90 47 3D 26 83

五十岚

超时空要塞

· 战舰及人物修改:
(1)进入 PCTOOLS
(2)EDIT SMAROSS?. SAV(? 是存档号)

· 战舰修改位置:

		SECTOR	DISP
回避		23	416
防御		23	415
激光雷射炮			
	命中率	26	202
	威　力	26	203
长距离导向飞弹			
	命中率	26	229
	威　力	26	230
格　斗			
	命中率	27	68
	威　力	27	69
主　炮			
	命中率	26	175
	威　力	26	176
	射　程	26	173
	弹　药	26	177

· 人物修改的位置:
(1)先将命中率、回避、指挥力的数值化为十六进制值。
(2)在 PCTOOLS 里用 SEARCH/FIND 指令,顺序键入命中、回避、指挥力的十六进制值。
(3)找到位置之后,前两个位置的数便是 LEVEL、经验、命中、回避、指挥。
(4)全部改为 FF。
(5)UPDATE。

· 生产力不减:
(1)进入 PCTOOLS
(2)查找 MAIN. EXE
(3)FIND 29 06 81 32
(4)全改为 90(共四处修改)
(5)UPDATE

· 任选机型:

先把游戏 SAVE,再用 PCTOOLS 去 EDIT *. SAV 档(MACROSSO. SAV 表示第一个 SAV)跳到 SECTOR 35 M DISP 89 开始,可看见连续八行,每行六对数值。第一对是这架飞机的 HP,第二对是剩余燃料,第三对便是机型。记住前八个是我方的,后面则是敌人的。这次重点在第三对数值。

樱木花道

钢铁雄师

(ARMORED FIST)

简文泽

一年前,NOVALGIC 公司出品的超级科曼奇(COMANCHE)直升机模拟游戏在游戏玩家的心中留下了深刻的印象。今天,这家致力于模拟游戏的公司,为玩家提供了在山川河谷间,平坦的沙漠、旷野中奔驰的机会,为陆上最强的战斗武器作了逼真的模拟。

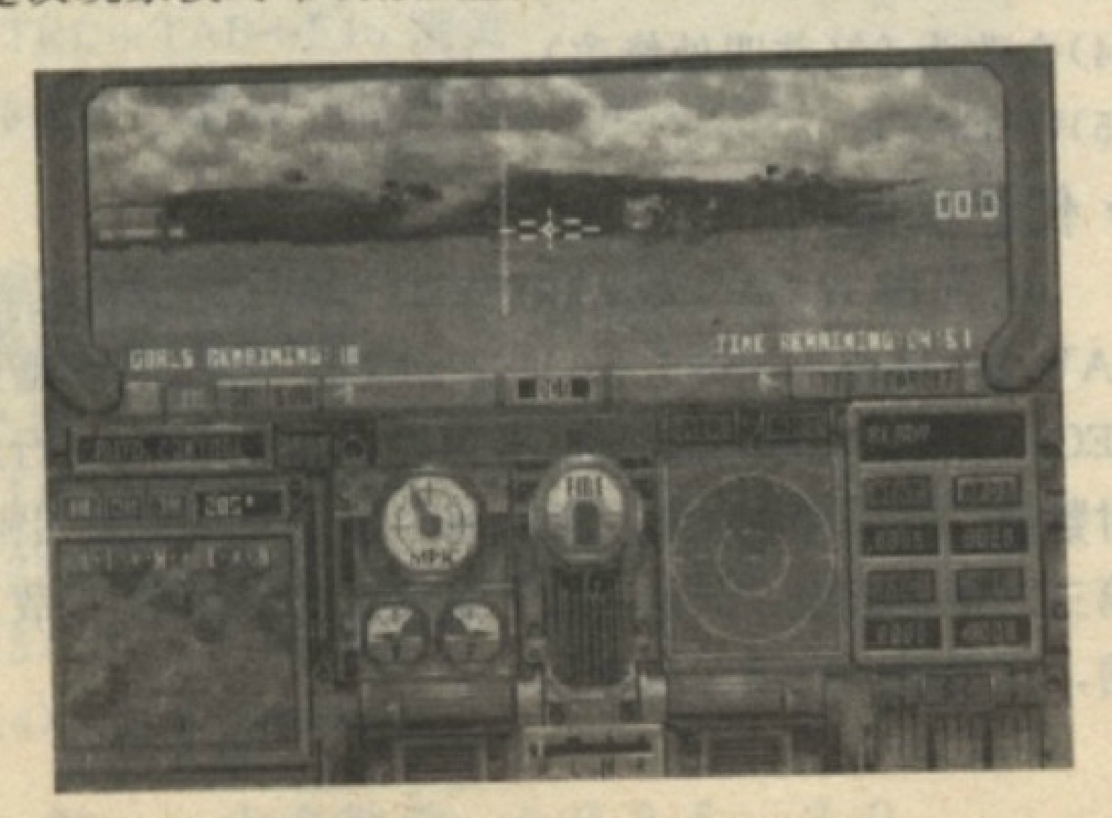
此游戏的 3D 效果堪称一绝,在战车模拟类游戏中,笔者认为能达到如此的视觉、听觉效果是空前的。

在游戏中玩家可驾驶美军 M1A1 坦克、M3 装甲运兵车或是苏制 T80 坦克和 BMP 装甲运兵车,执行各种任务,例如攻击敌军基地,摧毁敌军导弹车、储油罐,与敌军坦克集群混战,保护我军基地设施等任务。

此游戏的运行环境为 386DX、VGA 显示卡、鼠标、DOS3.3 以上版本,基本内存需 512K,扩展内存需 2500K,即 4M 内存以上微机,最好配备声霸卡。

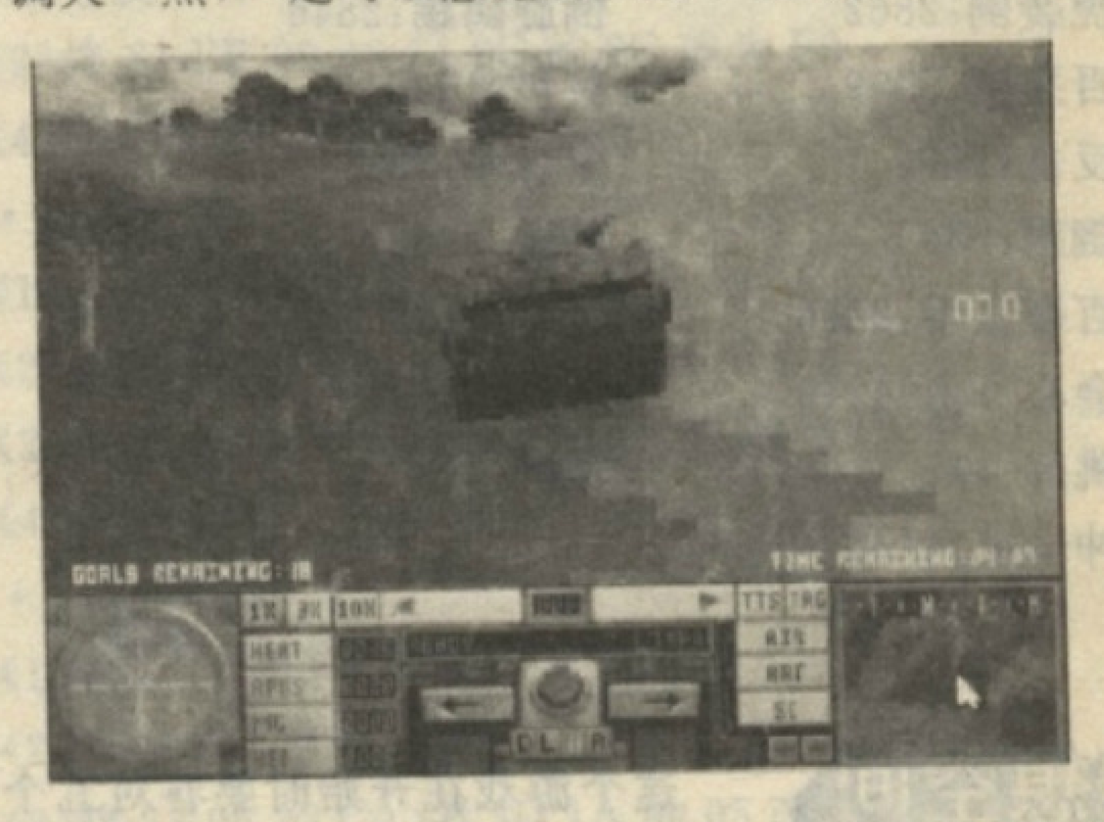
笔者在 486DX2/66 试玩过此游戏,觉得画面效果比较流畅,整体视觉感不错。有可能的话,建议玩家在 486DX4/100、8M 内存的微机或奔腾 586 微机上运行,画面效果可谓激动人心。

此游戏除了视觉效果好以外,在音效上也表现得轰轰烈烈。坐在战车里,除了引擎隆隆、炮弹发射的声音以外,偶尔还可以听到警告声,以及"中弹!锁定!发射!命中目标!摧毁!"等声音,表现得相当具有攻击性。建议玩家换对带功放、重低音音箱,然后把低音 BASS





调大一点,一定可以感觉到在战车里的铁锈味。



此游戏的控制键并不复杂,只要具备鼠标和键盘就可以驾驶战车。进入游戏后,在主菜单共有七个选项,即:

SELECTPLAYER	选择或输入游戏者姓名
CAMPAIGNS	开始选择任务
BATTLES	选择更多的任务
REVIEW	战车构造图示
SETTINGS	系统设置
ABOUTFIST	编者介绍
QUIT	退出游戏

进入实战状态后,键盘功能定义如下:

↑	加速
↓	减速
→	右转弯
←	左转弯
D	高速前进档
L	低速前进档
N	空档
R	后退
ALT+←或Z	炮口左转
ALT+→或X	炮口右转

ALT+↑或PGUP	炮口抬高
ALT+↓或PGDOWN	炮口降低
+	视窗放大
—	视窗缩小
>	雷达显示放大
<	雷达显示缩小
TAB	切换到下一辆我军坦克
ATL+TAB	切换到上一辆我军坦克
ENTEN	锁定目标
CAPS LOCK	由自动控制转换到手动控制
1到6	为选择6种武器(有HEAT高爆弹、APDS穿甲弹、MS机枪等)
7	地面炮火支援
8	空中直升机支援
9	放烟雾弹
W	更换下一种武器
ALT+A	由手动控制转换到自动控制
F1	暂停
F2	坐舱控制状态
F3	全景控制状态
F4	跟随控制状态
F5	夜视开关
F6	瞄准系统开关
F7	发动机烟雾开关
F10	切换至全景地图
F11	切换至我军坦克列表
F12	切换至系统设置
ESC	退出战斗
空格	开火

乍看起来，键盘控制比较复杂，其实不然，只要鼠标配合键盘很好掌握。鼠标也可以基本代替键盘工作，只要点图面上的图形即可，但移动起来慢一些。在战斗

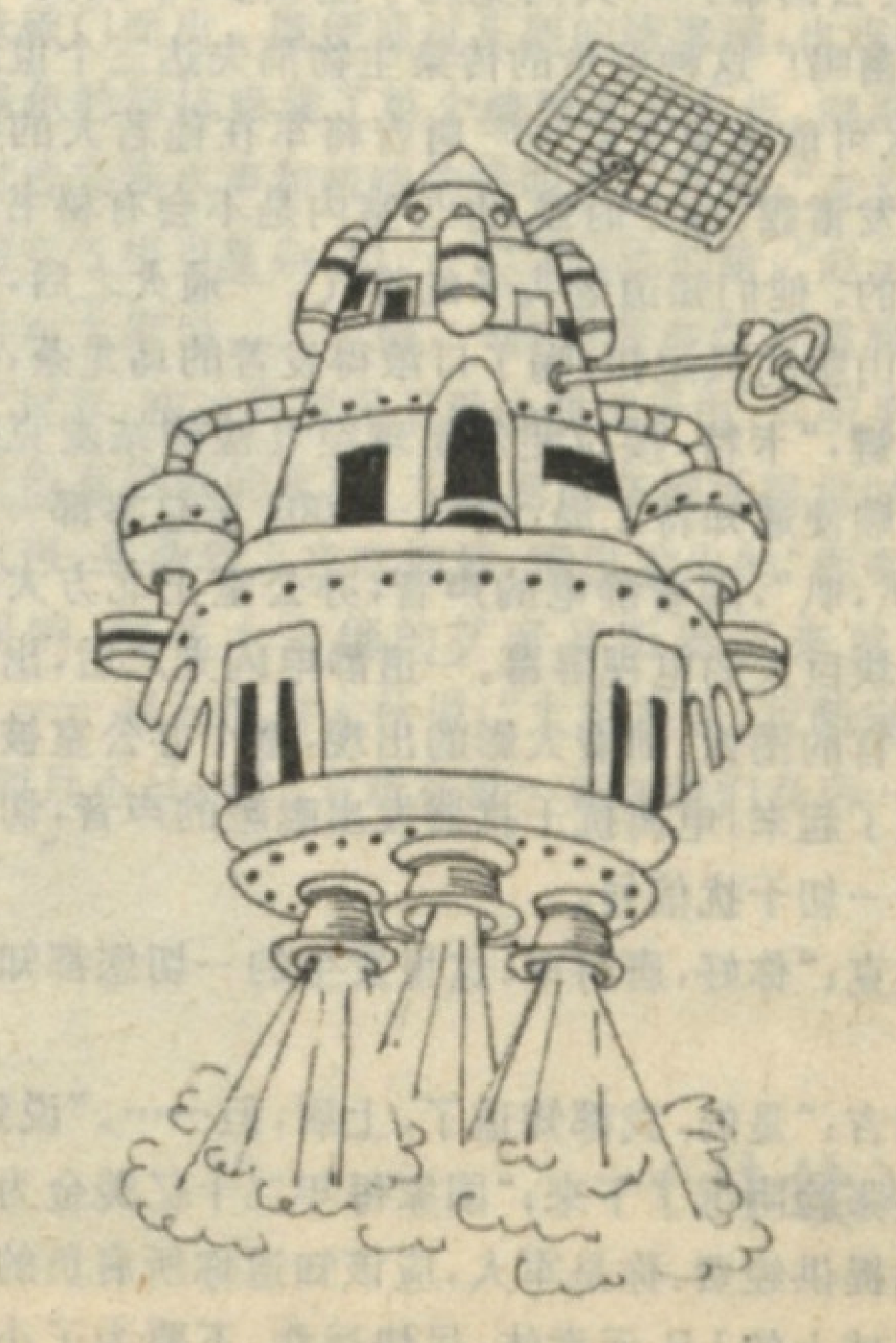


中，选择何种武器对敌坦克进行攻击是相当重要的：高爆弹(HEAT)威力大，只要命中目标，一般一发就能摧毁，但若飞行速度慢，射程长的话，容易被敌方躲过，所以它较适合近距离作战；穿甲弹(APDS)的爆炸效果不如高爆弹，一般远距离两发才能摧毁敌重型坦克，但它的飞行速度快，精度较高，远程攻击效果好；机枪(MG)适合攻击敌军各类军用设施，如堡垒、储油罐、雷达等，远近距离效果都很好。



只要巧妙地使用炮火，利用有利地形，即使敌军坦克多出数倍，也能很快地使它们变成废铁。

此游戏分软碟版和光碟版两种，游戏中的使用并无区别，仅在胜利后的动画上，光碟版效果惊人的逼真，希望各位玩家勇敢地摧毁敌军的坦克，作一位真正的胜利者，那时就能体会到此游戏带给大家胜利后的喜悦。



游戏剧场

游戏剧场是为游戏和文学爱好者开设的栏目，我们希望看到具有中国特色的真正RPG游戏剧本，并希望游戏厂商将由你参与编写的游戏剧本改编为精彩的游戏。本刊第一期登出由宁继贤写的《反击》后，收到了全国各地不少来稿，本期刊登由河北省石家庄市兴华学院黄海的一篇接龙来稿。应读者的要求，游戏剧场隔期登载。如有反映中国特色RPG的游戏剧本，我们将优先发表。只要写得好，接龙可以多部多线索的登载。



反·击(接龙)

河北·黄海

“怎么回事？一天内竟死了这么多人，真是VHR传染病菌吗！这种可怜的传染生物消失达三个世纪之久，怎么可能会复生？”——唐吉将军在他若大的办公室内大发雷霆。这个时候，办公室内是不会有秘书或办公人员的。他们知道老头子的脾气。一通火之后，唐吉解开中山服的风纪扣，喝了口浓得发苦的乌龙茶，按下红色按键，“卡特，接拉斐尔星球空气检测站麦克批挥官。噢，顺便通知特工局，调H_2—1004来总参部一趟。”

“叭，叭”，随着静电的声音，办公室正北方大墙上垂下一块巨大的电视屏幕。一道静电闪光之后，出现麦克指挥官的图像。随着人影的出现，整个办公室被钛合金板包了起来，电离抗干扰器发出嗞嗞的声音，切断了外界的一切干扰信号。

麦克：“你好，唐将军。这里发生的一切您都知道了吧？”

唐吉：“是的，我都知道了。上尉，但……。”说到这，唐吉整张脸阴沉了下来：“国家每年二十亿美金为你的检测站提供经费。你是军人，应该知道你所肩负的使命——星球上的LR元素体，尽快运作，不要为了小小的传染病而拖延，你已经拖了四年了。好了，我会很快派你所需要的人去你那儿。”

下午5：00整，唐吉的整张脸笑成了一朵花。他认为，问题应该迎刃而解，因为他派了世界上最拔尖的特工兼生物学家H_2—1004去拉斐尔星球(读者应该了解H_2—1004：原名赵云，中国藉，3005年苏格兰场受训，3009年进入西点军校，就读生物工程系，3011年回黄埔特工营集训，有三年实战经验，典型的中国武者)。

拉斐尔时间　蓝色星辰　7：51分

“赵少尉，三十分钟后进入轨道”。驾驶员的声音并没有加快飞船的速度或减轻飞船的振动。飞船象风雨中的树叶不停地巨烈抖动着。进入拉斐尔星球轨道，飞船振动本十分正常，但这……赵云很快发现了极不正常的振动，领航员和正副驾驶员也很快发觉了不正常现象。飞船上的仪表、安全带、座椅、人、……一切都在剧烈地抖动，破碎的玻璃和杂物到处飞溅，裂缝处喷出大量的蒸气和烟雾，驾驶室一片混乱。“啊，噢……啊……”的惨叫声，令人毛骨悚然。赵云镇定了一下，大声说：“怎么了，谁出事了？”巨大的烟雾弥漫整个驾驶室。

“啊，是正驾驶员，他死了。”是领航员的声音。“我来替他”，赵云敏捷地戴上氧气头盔。驾驶室的能见度很低，弥漫着浓烟和刺鼻的氨水味。赵云爬到主驾驶的座位上。主驾驶死得很惨，整个胸口连太空服一起被撕开了一尺多长的口子，胸腔和腹腔内的器官全被甩了出来。“呼…呼…噢…啊，它、它爬在我头上…啊…它咬我了…啊…啊”。是领航员，“快…快，副驾驶，用救生驾驶方式1”赵云发狂地叫着，他已经意识到袭击他们飞船的东西是什么了。副驾驶用手狂拍键盘，“砰”的一声，正副驾驶座连同驾驶室被抛了出去。一瞬间，飞船后半部凌空解体，发出巨大的冲击波，将逃离舱以每秒五哩的速度甩了出去，轰……

赵云睁开了眼，他觉得四肢发痛，全身象要爆炸一样。“咔”，电磁门打开了，乔和麦克指挥官，还有护士走了进来。乔先打招呼：“嗨，赵，你这条狡猾的狐狸，总是那么有福气，2000米高空直线下堕都没事，现在好些了吗？”“嗨，乔，你这只蝙蝠，在这么遥远的星球，还在诅咒我…呵…呵”，“麦克上尉，副驾驶怎么样了？”“哦，他没事，只是腿部骨折了。你要不要紧，是否先休息一下？”麦克回答说。赵云看了看麦克和乔，他们既是好友，又是同学，同是西点军校毕业。论朋友，是莫逆之交。可现在，麦克和乔都疲惫不堪，双眼通红，自己必须为朋友分担一些（这是中国人的习惯）。

赵：“嗨，麦克，那些死去职员的尸体还在吗？”“当然，在冷藏库。”麦克回道。“那好吧，可不可以带我去看看？”赵问道。乔首先摇头，“不，不，你的伤不轻。”赵云笑了一笑，笑得很勉强：“我从没做过大英雄，是我的命重要还是整个基地二百来人的命重要？你总得给我个机会做英雄吧！”麦克说：“去冷藏库有段很长的走廊，你行吗？”“没问题”。……“萨德，叫五个人，我们去冷藏库。”乔向走廊上的一个上士喊道，“是，执行命令”。——一切都好像进行得很顺利，尸体上除了胸口附近的黑点，似乎没什么异样，对尸体血液和酶的化验也无异常。大家又去了A区通风口和涡轮机，也没什么异常现象，唯一值得一提的是涡轮机上有一大片腐蚀的痕迹，但这也并没引起重视。还有，就是考特（和杰瑞一起工作的小伙子）说：“杰瑞在盖插槽时说‘有样东西很快地从身下穿过’。但这也没有根据，我们也并没有去更多地考虑它，因为基地内不乏有老鼠之类的东西”。

赵云走回研究室后，作出了一个决定：去C区。C区是事发最早的地方，或许能找到一点什么。“喳”一声门开了，琼斯博士怒气冲冲地走了过来，直奔麦克大声嚷嚷：“好了，上尉，公司竟派来一个支那人，完全推翻我的理论，这本来就是VHR传染病毒，他的报告上却写是不明性质的有机生物体，如果是生物体，不可能一下击杀那么多人。好了，这是我的辞职报告，给我派飞船送我回去”。乔赶忙上前：“嗨，琼斯博士，您怎么了？怎么发这么大脾气，会伤着您的肺的。”——这时，赵云从内屋拿着装备出来，听见了琼斯的话后，气愤地说：“乔，好了，别拦他，未经他人同意，竟随意窃取别人电脑内资料。这样的人我们是不需要的。”乔看了眼麦克，麦克只耸了耸肩。

琼斯听了这话后，见到赵云，如同仇敌，他上前一步：“好了，支那人，如果我的理论被你推翻，我会自杀的，你们支那人怎么可能超越我，天才的琼斯”。赵云一把抓住琼斯的手，：“好了，够了！明天你不走的话，你真要自杀的。支那人哪点不比你强”。琼斯气得脸青一块、紫一块。“好了，支那人，我是不会走的，看你怎么死在VHR病毒上。”说完愤愤地离开了研究室。对于乔和麦克来说，一个是多年的老伙计（脾气是很坏），另一个是共过命的朋友，很难办。

下午六时，是拉斐尔星球最亮的时候，空气罩内的表面温度高达五十摄氏度。赵云抖了一下钛防护甲衣服，背上氧气罐：“好了，我们进去。”——整个C区已经封存了三个星期，纯紫外线消毒，说是这样说，谁也没见过。——麦克费了好大劲终于用安全卡打开了注铅的门。开门后大家惊呆了：C区本来相当干净，纯玻璃强化板的外罩，可现在——打开大门后，一股霉臊的气味破门而出。既便通过头盔的滤毒罐，也难嗅得很；脓绿色的液体涂满了整个墙壁和天花板，潮湿、阴暗，不时传来滴水声和喳喳的怪叫声。乔说：“麦克，赵，这里的空气相当复杂，但……”“嘘，你们听。”赵云拉上枪栓后对大家说。——静，一种薄荷夹杂着霉臊的气味传了过来，在这种情况下没法使用手电，只听见前方不远处似有轻微的水声，尤如老虎在沼泽捕食时发出的趟水声，夹杂着人在吃饱后，嘴巴发出的“呃呃”声，不算很响，但在十六倍的扩音耳听器听来就不一样了。——赵云忙对大伙说：“大家靠紧，我断定是生物体，而且不只一个。它现在就…就在我们身后……呼…呼…。”

（待续）

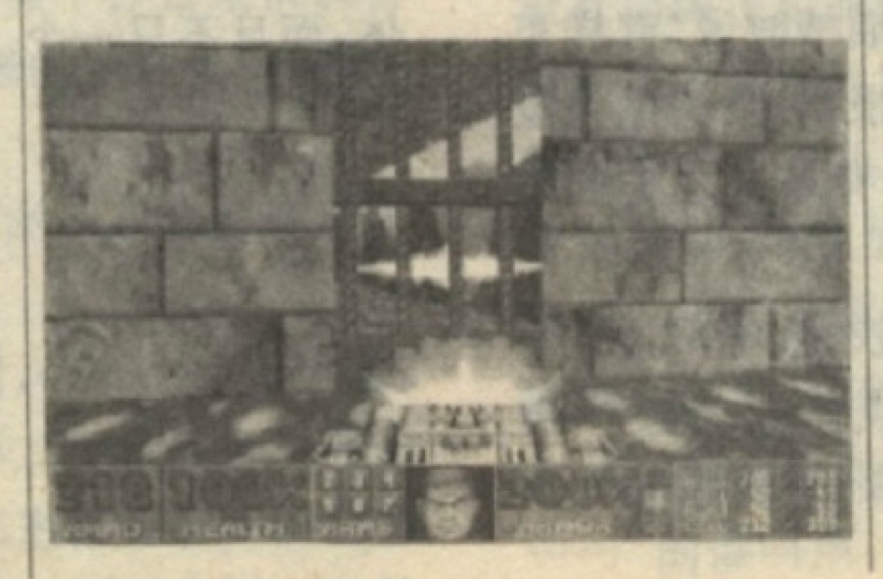
TOP TEN

GAME 龙虎榜









各位玩家：

大家好！“TOP TEN”在你们的急切盼望中终于产生了境内 PC GAME 的第一张榜单。以下便是本刊排行榜前十个 GAME 的大名。

1. 三国志四代

（40 票 光荣）

本 GAME 的详细介绍已于第一期登出，您一定看过了。我就不说了。

2. 大航海时代二代

（34 票 光荣）

六个主角按不同的剧情发展，可以完成六种结局。在玩的同时，您对欧洲，中东乃至全世界都会有个感性的认识。该 GAME 以 SLG 为主，溶人 RPG 的成份。如此，令它的魅力更加持久，亚军的地位证明了一切。

3. 美少女梦工场二代

（32 票 精迅）

这是养成类 GAME 的代表作。细腻的美工，起伏的剧情，丰富的道具，加上您的一颗热忱而又有责任感的心，构成了一个梦境。如何作一位好父亲，您的辛勤又会让女儿成为什么样的人？这一切能不让您心动吗？

4. 轩辕剑外传——枫之舞

（31 票 大宇）

依旧是大宇的古朴风格 RPG，山水画的意境和着那《高山流水》让您领略到中华民族的文化精髓。随着辅子澈一起去感受那一份冒险中浓浓的浪漫吧！

5. 毁灭战士二代

（23 票 id SOFTWARE）

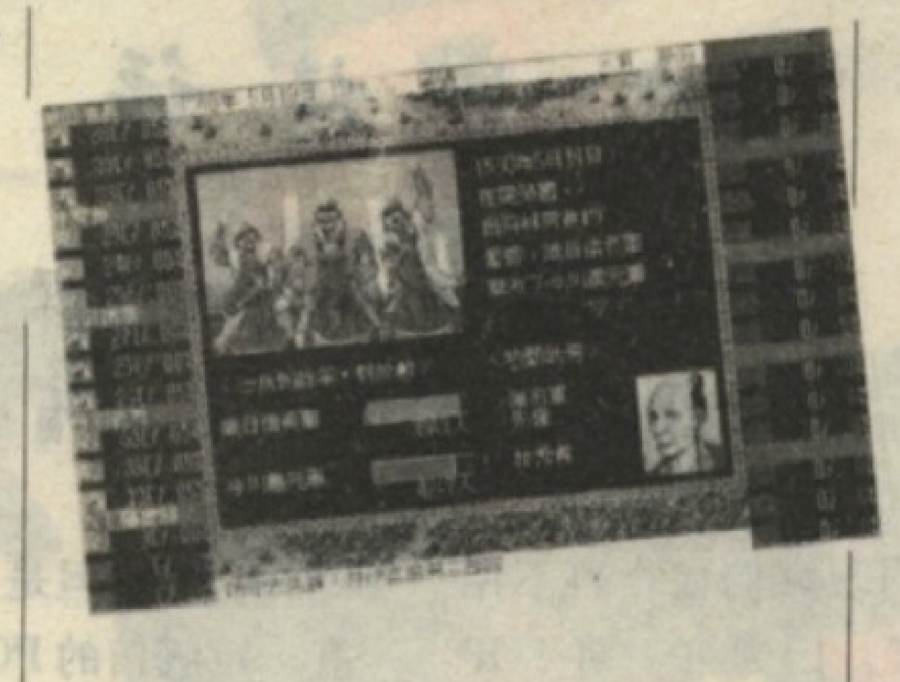
ACT GAME 在 94 年又多了一个流派，即 DOOMTOO 类。随着 DOOM 的叫座，DOOM 2 随后登场。它不仅继承了 DOOM 的流畅性，恐怖性，更增加了很多神秘色彩。一切秘门您都去过了吗？所有的

秘技都摸透了吗？多玩几遍，感觉一定更刺激。

6. 太阁立志传

（20 票　光荣）

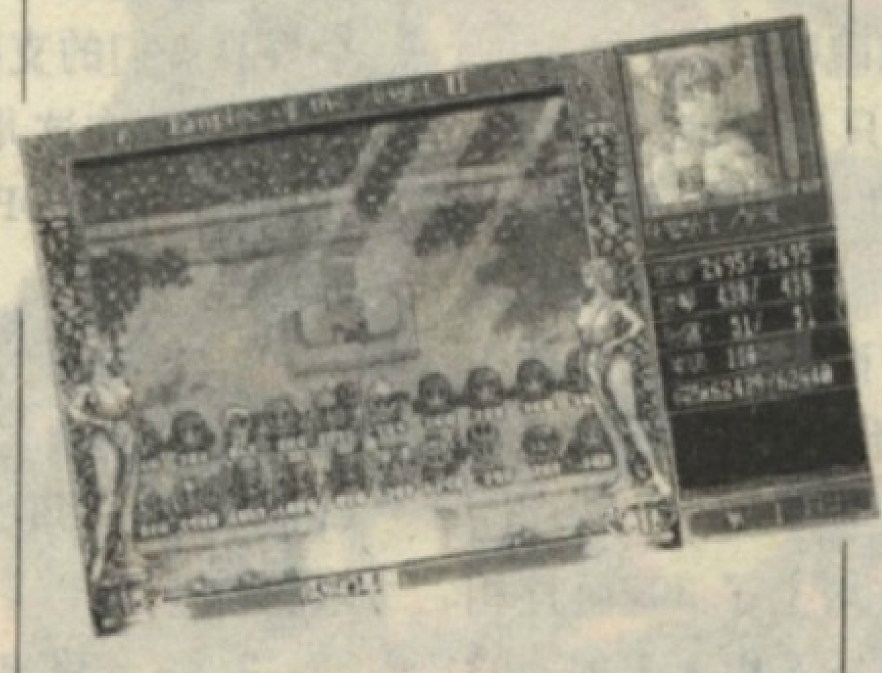
此 GAME 在本刊第二期上有详细介绍，我就不再多嘴了。



7. 天使帝国二代

（19 票　大宇）

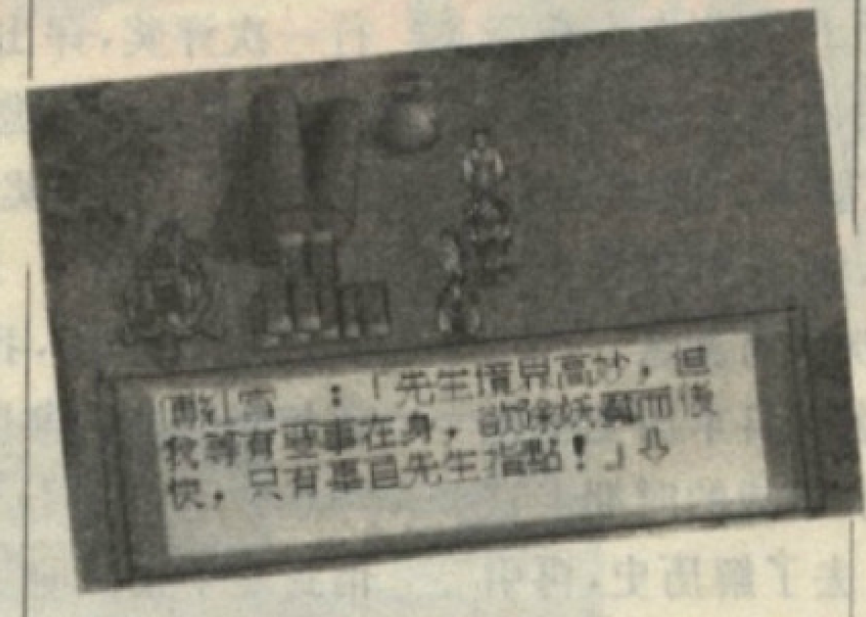
《天使帝国二代》在本刊第一期上有详细介绍，不再重复。



7. 轩辕剑二代

（19 票　大宇）

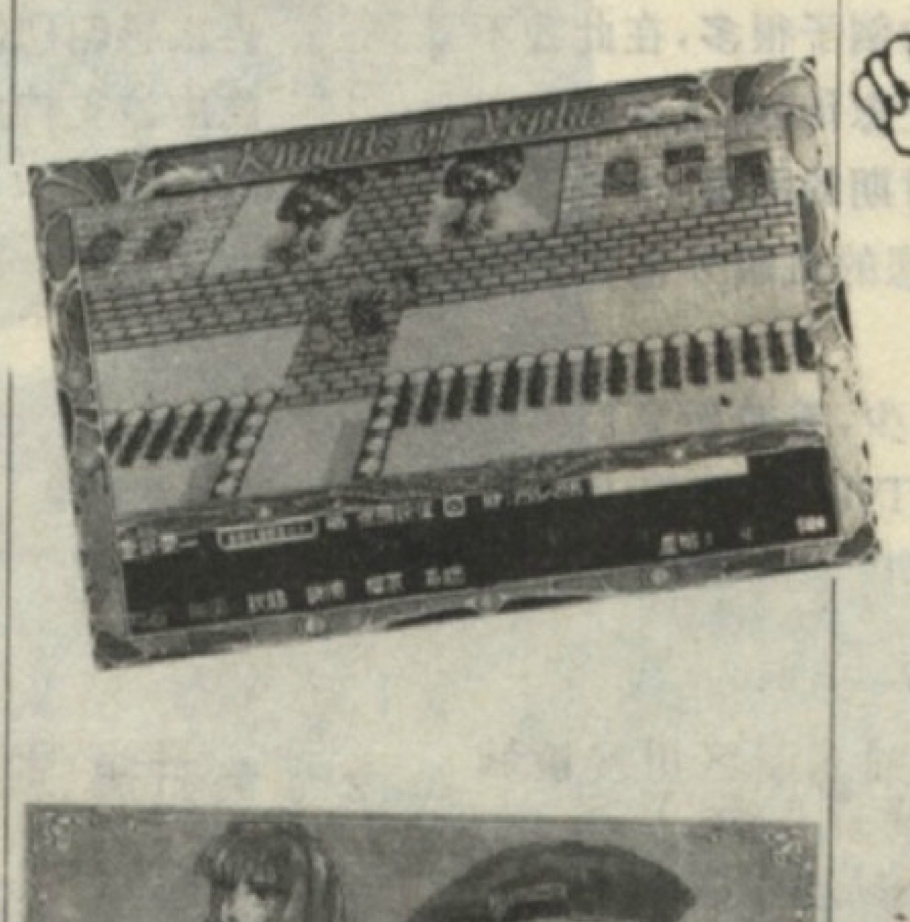
“轩辕剑二代”是一支风格与“轩辕剑外传——枫之舞”近似的 RPG，它是同样带有浓厚中国古典风格的。如果是 RPG 的新手，那么试试它吧，单线式的剧情可以让你很快上手，古灵精怪的剧情会让你立刻投入。



9. 龙骑士三代

（16 票　微波软件）

精致的造型、全程的语音、简洁的操作、浪漫的故事，带您进入了一个全新的 GAME 境界。帅气的戴蒙斯在表演了一番后，我想您就会迷上他，同时也迷上了本 GAME。因为他武功高强、放荡不羁。



10. 明星志愿

（15 票　大宇）

一位小职员，在一次机遇之后成了一家经纪公司的老板，主要业务是制造明星，捧红明星。如何让自己代理的演员一炮而红，如何统筹安排她（他）的工作、休息，如何让她（他）的成绩更加出色，您可要好好动动脑筋。

11 至 20 名的排行榜：

名次	名　称
11	三国志——武将争霸 Ⅱ
12	狮　王 (LION KING)
13	鬼屋魔影 Ⅱ (ALONE IN THE DARK 2)
14	鹿鼎记之皇城争霸
14	倚天屠龙记
16	凯兰迪亚传奇 Ⅱ (KYRANDIA BOOK TWO)
16	龙争虎斗 Ⅱ (MORTAL KOMBAT 2)
18	黑暗之蛊 (DARKSEED)
18	模拟城市 2000 (SIMCITY 2000)
18	极道枭雄 (SYNDICATE)



九月榜评

魏蜀吴三国争战今不休
欧亚美五洲漫游古亦有

感谢各位玩家鼎力支持，境内玩家们如今再不用去看港台、欧美的PC GAME榜了。因为第一期TOP TEN的榜单已然发出，大伙赶紧瞧瞧吧！

本期榜上的十名GAME有六只SLG、三只RPG、一只ACT。可见玩家们对SLG的热情很高。榜首状元是光荣出品的《三国志四代》，看来有一定的文化气氛基础的东西的确容易让人们接受，而且光荣这几款三国的确是在进步着。大家有目共睹，高达40票的成绩也表示了玩家们对它的肯定。

紧接下来的三只GAME票数均上了30，而且相距甚微，看来玩家们对它们的喜爱是不相上下的。93年光荣公司就出品了《大航海时代二代》，可至今仍受人欢迎。这个现象不仅令人费解又发人深思。看来，好的游戏是经得起时间的考验的。它让青年人爱不释手，不仅因为它好玩，更因为它溶冒险、知识和趣味于一体，再加上它的多分支剧情，玩起来次次有新意。

《太阁立志传》获20票，列第六名。日本历史上也有象中国的三国、南北朝等那样分裂、争战的时期。这些成为很好的SLG素材，从GAME去了解历史，再引发对历史的兴趣，从而苦学历史的例子很多，在此我不一一列举了。其实，我们从《太阁立志传》的上榜就可以看出。该游戏讲述了日本南北朝时期的故事，如何从一名“小丑”爬到“太白”，这除了靠您的机敏外也要靠能力和经验呢！

十名榜外的好游戏也着实不少，看着玩家们雪片般的选票，让我兴奋不已。的确，TOP TEN的创办已经成功了。但是，如何让它坚持下去；如何让它成为具有一定威信的PC GAME榜；如何让它名扬四海，这完全要靠您们的支持。所以，今天的成功也全是您们的支持所至，我在这儿衷心地感谢各位了！

为了让TOP TEN办得更好，我采纳了众多玩家的建议：

1. 本榜每月统计一次，统计上个月11日到当月10收到的投票名单，该表格在下月《大众软件》上刊出（由于刊物必须提前二十天付印），您可以随时随地投来您的选票。

2. 每月将集中上月11日到当月10日的选票，进行一次评奖，评出10名幸运者，并赠与他们神秘礼物一份（我很想给您们每人一份奖品，可MONEY实在不多……）。评奖方法是：根据您投票的命中率和发信的先后次序。

3. 每季度，我们还将登出季度总排行，注意它也是与您的选票息息相关喔！

4. 希望各位玩家把GAME名写在信封背面并在信封左下角注明“TOP TEN”字样。

再次感谢您们的支持！

您应该支持您自己的TOP TEN！

北京第二外国语学院
钟以山

幸运读者名单：

1.	徐峰	上海市浦东新区川沙镇城南路267弄6号202室
2.	肖万涛	北京市海淀区中关村814—308室
3.	贺志刚	上海市肇周路200弄7号
4.	吕辰杰	上海市维坊路111号洋泾中学高二(4)
5.	郭政	湖北省武汉市东湖中学高二(3)班
6.	俞阳	北京市海淀区蓝靛厂西门一号57楼2门602
7.	李家杨	苏州市沧浪区南阳街1号203室
8.	张巍	湖北省武汉市第十中学
9.	姚军	江苏省扬州师院附中高三(4)班
10.	张亮	北京市遂安伯48号

注：以上幸运者是依据投票命中率和发信邮戳为准产生的。本期幸运者的礼品为本刊20型纪念券一张，它的使用方法您可参阅本刊总第1期或第2期第33页。


Introduce Your Ch
To The Power o
Multimedia

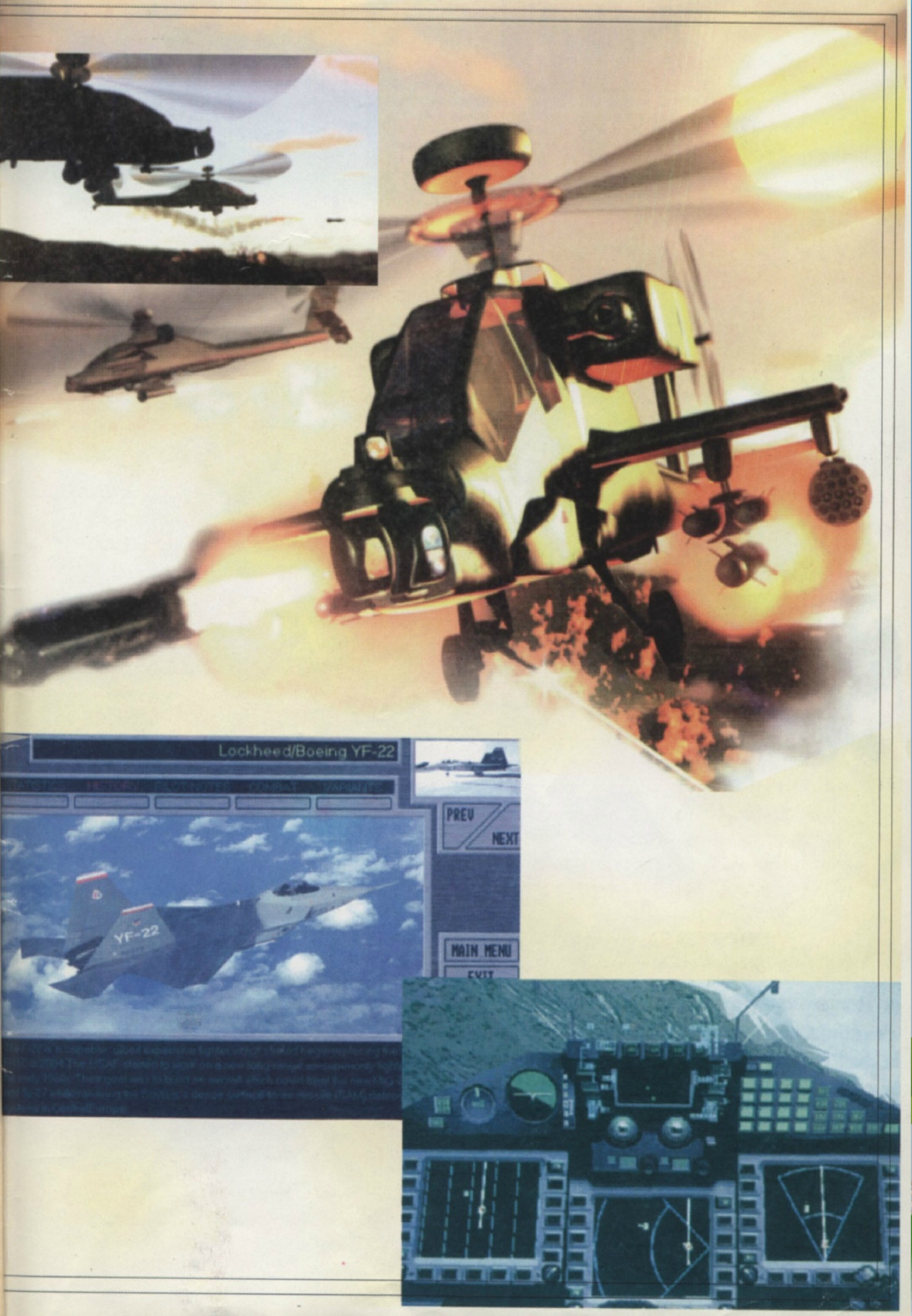

光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
T-TIME
歡樂
幸福人
360
-120
+1500
-300


TIME



纪念

5


Lockheed/Boeing YF-22
PREV
NEXT
YF-22
MAIN MENU



国际刊号：ISSN 1007-0060
国内刊号：CN11-3751/TN
邮发代号：82-726
定价：4.80元